电子游戏知识有奖竞赛试题公布！

特大奖65000元　春节大贺礼



电子游戏软件

制作者：Daraku_Angel[3DM-SMV]
免责声明，杂志内容源于互联网和个人收藏，内容版权归原杂志社所有。下载后请在24是之内删除，请支持原版
制作时间：2011-12-17
Canon　CanoScan LiDE 110


CRUSADER
NO REMORSE
决不怜悯
决不仁慈
决不同情
铁血十字军

人生能有几次搏？终于刺刀见红！

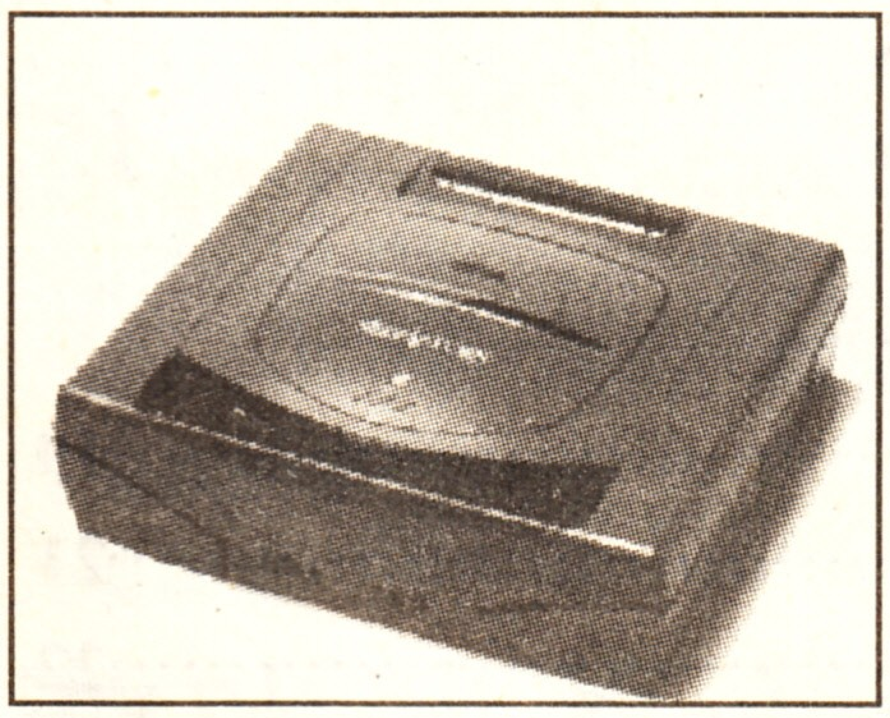
A'CAN F－16 杯

首届《电子游戏知识有奖竞赛》

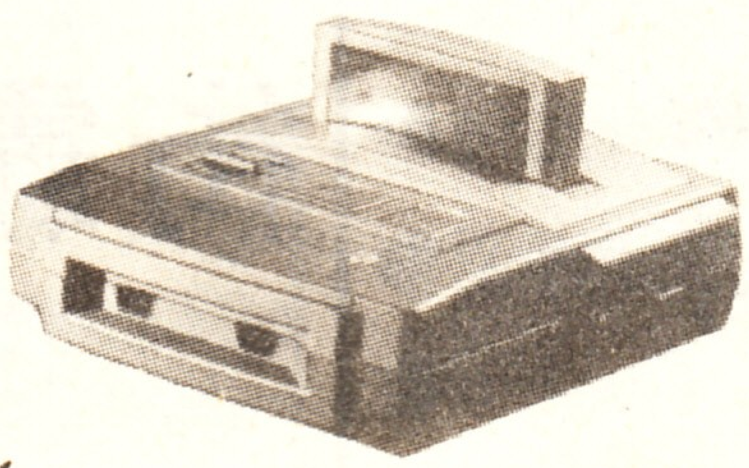
试题公布（见 37、38 页）

奖品总价值 65000 元

你买了 96 年第一期杂志吗？请将第一页上的"竞赛标志 A"剪下贴在本期第 38 页指定位置，就可以参加比赛了。有几道题有点难，不过细心在杂志（尤其是最近几期杂志）中找一找，一定找得到。OK，GOOD LUCK！



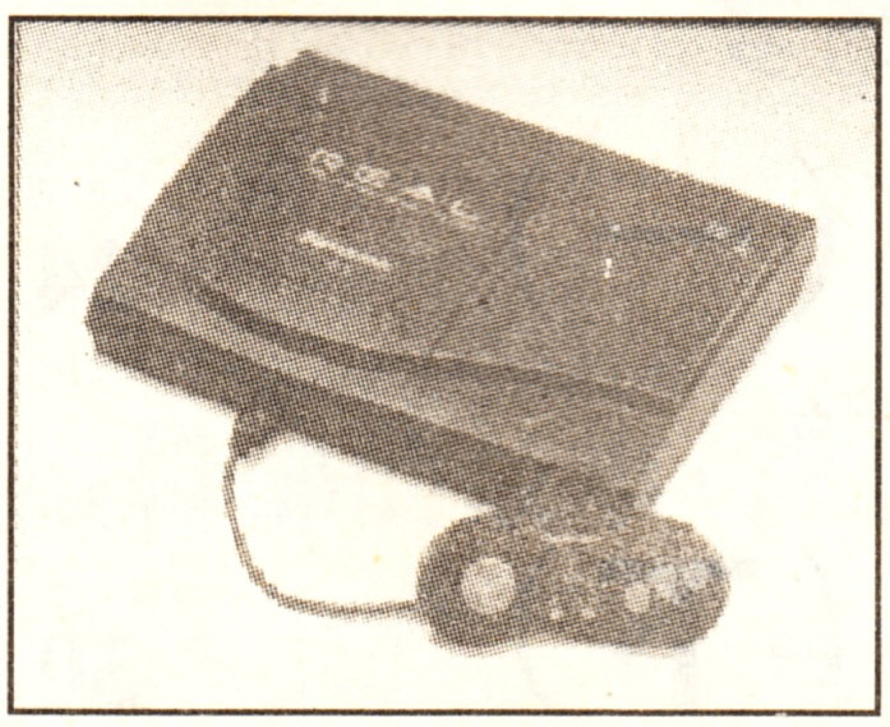
◀特等奖 1 名
获世嘉土星一部及游戏光碟一张



◀二等奖 20 名
各获 A'CAN F－16 主机一部及游戏卡一盘



◀三等奖 30 名
各获 GAME BOY 一部加游戏卡一盘



◀一等奖 2 名
各获 3DO 主机一部及游戏光碟一张



◀纪念奖 1000 名
《'95 电子游戏典藏本》一册

注意：第三期公布正确答案！第五期公布获奖者名单！

96·2期

友情赠送：大型彩色夹页《龙珠Z之悟吉塔》



月刊
每月14日出版

主办单位 中国科协工程学会联合会
编辑出版《电子游戏软件》杂志社
社　长 文　若
主　编 叶宗林
美　编 苏　人
封面设计 王　跃

地址 北京1654信箱
邮编 100009
电话 (010)4041576
印刷 北京新华印刷厂
彩印 北京新华彩印厂
订阅 全国各地邮局
刊号 CN11-3505/TP ISSN-1006-5032
邮发代号 82-648
广告许可证 京西工商广字0055号

定价：5.40元

电子游戏软件

论尽江湖

游戏新闻眼……4
海外采风……39

街机仔

侍魂——斩红郎无双剑 6

世嘉世家

魔法森林……9
沙丘——阿拉吉斯之战……11
红色地带……13

热作丛林

街霸Ⅱ MOVIE 15

天堂任鸟飞

大盗伍佑卫门之奇拉奇拉道中……19
米老鼠和唐老鸭的图书大冒险3……21
小叮当4——野比和月之王国……22
圣兽魔剑——魔兽与剑……23

一场游戏一场梦

游戏制作入门(一) 24

蓦然回首

任天堂的阴谋(下) 30

游戏研究所

第五种密码——"叠合码"及破译方法……35
街霸研究(1)——战斗系统……41

目　录

A'CAN

三国志・武将争霸 …… 33

新游戏夜话

电脑游戏月旦评 46

如果你不够狠，就没有生存机会——无敌的铁血十字军 …… 49
极速天龙(下) …… 51
卧龙传 …… 53
《日蚀》攻关重点分析 …… 55
灌篮大赛简介 …… 57
INTERNET 游戏厂商介绍 …… 58
PC 秘技 …… 59
史莱姆诊所 …… 60
恐龙快打出招攻略 …… 61

新手培训车间

游戏机进化论第七讲 …… 36
你也能修游戏机 …… 65

闯关族的家

闯关族的家 …… 67
大墙画廊 …… 68

游戏迷关心问题 大串烧 69

秘技天地

秘技・偏方 …… 72

三栖人

编辑部的故事(漫画) 75

电玩大排档

星舰迷航记、BODY、COURT、美少女战士 …… 79
铁头、骷髅行动组 …… 80

A'CAN 电子游戏知识竞赛试题(注意事项、回函) …… 37

上期要目

- 《电子游戏知识有奖竞赛》检录处第 1 号公告
- 圣剑传说 3
- 侍魂第三作—斩红郎无双剑
- 蜡笔小新
- 邪恶之子
- 极速天龙
- 炎龙骑士团 II
- '95 格斗天书(下)
- 自制电脑六键手柄
- 日本著名漫画家——北条司
- 人间五十年——日本战国游戏纵横谈
- 《侍魂》变成 RPG?!
- 任天堂的阴谋

下期要目

- 台球传奇(MD)
- 星舰迷航记(MD)
- WWF 疯狂摔角(MD)
- 罗德岛战记(SFC)
- 勇者斗恶龙 VI(SFC)
- 火与剑(PC)
- 格斗悍将(PC)
- INTERNET 与游戏
- 剑与魔杖(3DO)
- 豪血寺一族 2
- 饿狼传说 REAL BOUT
- '95 SFC 龙虎榜
- SFC 的过去、现在与?
- 任 64 究极手柄研究
- 对战游戏十大共通条件

游戏新闻眼

游戏新闻眼

第一部由中国人设计制造的游戏机上市！

A'CAN F－16游戏机已于去十二月间在上海率先上市，正在逐步向全国扩散。CAN在英文里有“罐头”的意思。台湾正在征集A'CAN的中文名字，不久也许会有正式的中文名称出现。这是第一部由中国人自行设计制造并享有全部技术专利的16位游戏机，或者也可以说是中国第一部游戏机。它打破了日本和欧美对电子游戏市场的垄断，其意义自不待说。第一批随主机推出四款软件：《邪恶之子》(RPG)、《三国志·武将争霸》(ACT)、《音速飞龙》(ACT)、《福尔摩沙大对决》(PZG)。其中《邪恶之子》具有相当的水准，且全部为中文，RPG玩家和初学者都可尝试一下。据中颖电子发言人说，预计到96年底将推出37款软件，数量相当可观。台湾著名的厂商智冠、第三波、大宇、全崴、熊猫、汉堂等都加入了支援行列。以台湾在电脑游戏上的经验和已达到的水准，相信软件质量会在短时期内有大的提升。

国内电玩书刊呈现混战迹象！

最近有一个有趣的现象，就是港台电子游戏杂志越来越少，而大陆游戏书刊却越来越多。台湾《星际》杂志已经收山，只剩下尖端出版社一家独大。香港十家杂志在日本出版商和香港警方的通力扫荡下全军覆没，目前只有95年新创刊的三种取得日本版权的杂志《GAME PLAYERS》、《GAME通信》和《GAME EXPRESS》。而大陆市场突然同时冒出一批刊物，象《GAME玩家》、《电玩一族》、《电脑游戏淘金》等，它们均没有刊号，以书代刊，寿命不知有多久。最奇怪的是四川出版的一本《游戏世界》，质量低劣不说，居然还大张旗鼓地征集广告。众所周知，图书是不能刊登广告的，四川不是中国吗？

世嘉卡带市场以美版游戏为主！

半年来，国内市场上新上市的世嘉MD卡带以美版游戏为主。由于日本厂商已经基本上不为世嘉MD主机开发软件，所以新款的日版MD游戏几乎没有。代之进入国内市场的是以美版厂商制作的软件为主的欧美风格游戏。美版游戏与我们熟悉的日版游戏在许多方面都不相同，最为突出的是美版游戏的图形处理及音乐、音效处理较为出色，如《红色地带》、《恐龙快打》等。

《秘技宝典》——中国第一部大型电子游戏工具书

608页的《秘技宝典》上、下册平装本已出版(精装本因印刷及价格问题决定不出版)。该书装帧精美，内容丰富充实，为我国第一部电子游戏大型实用工具书，有很高的收藏及查阅价值。虽价格不菲，但仍受到玩家的喜爱。

电子游戏再次成为媒体热点！

中宣部及新闻出版署宣布，今冬打非扫黄的重点是电子出版物。一是非法复制，二是有黄色不健康内容。首当其冲的是电子游戏和VCD。不过这一次的电子游戏主要是指计算机光盘游戏，相对而言，以前被讨伐的很厉害的电视游戏由于较少涉及色情问题，似乎冲击不大。

黄毒问题经历了色情书刊，色情扑克，色情录像带，发展到今天的电子出版物，确实带来相当严重的社会问题，对大众，尤其是青少年的身心健康很不利。对于黄色非法电子出版物，我们的态度很明确：一是坚决反对，二是不介绍。我们也希望广大青少年自尊、自强、自爱，坚决抵制黄毒的消极影响。把电子游戏作为一种有益身心健康的休闲活动，这才是电子游戏的真正社会功能和出路所在。

北京街机市场加快步调！

国内街机市场以上海最为火爆，到了“有豪华商厦必有游戏厅”的地步，多家大型游戏厅使得外地玩友羡慕万分。北京虽也有几家大型高档游戏厅，但仍免不了换版慢的毛病。不过近来也出现了数款最新最热的劲作，颇令人欣慰。

对战游戏统治街机市场已经很久了。最近SNK公司新推出的红透半边天的《侍魂》系列作品的第三代《斩红郎无双剑》已可在北京小西天一家中等规模的游戏厅见到。而TECHNOS的最新力作对战版《双截龙》也在北京出现。该作出招操作简洁明快，超必杀技的使用也很方便。早已在外地出现的《世界英雄PERFECT》千呼万唤始出来。该作比前作“JET”改动不大，老玩家很容易上手。

另外，北京还出现了街机A·RPG类的游戏《光明战史》，比以前曾经出现过的《黄金鹰之剑》更吸引人，制作

水平更高，没有在街机上体验过RPG感觉的玩友可以去试一试。

本刊"人间五十年"栏目将开办问答信箱！

本刊自今年第一期起开办的专门介绍日本战国游戏的栏目"人间五十年"将开办问答信箱，凡对日本战国游戏有任何疑难杂症，对日本战国人物的生平事迹有兴趣的玩者，均可来信询问。凡来信请注明"人间五十年"栏目收。

超级任天堂热作推荐！

超任近半年来巨作连篇，制作水准已至顶峰。这里推荐一些节目供大家假期享受。《超级大金刚2》(ACT SF32020)、《皇家骑士团2》(SLG SF24082)、《浪漫传说3》(RPG SF32021)。《勇者斗恶龙Ⅵ》(RPG SF32025)、《WWF摔角》(SPG SF24076)、《RENDERING RANGER》(STG SF16250)、《圣龙传说》(S·RPG SF24080)、《龙珠Z超悟空传——觉醒篇》(AVG SF16232)。

责任编辑：邱兆龙

新上市节目介绍及推荐表

节目名称	机种	类型	介绍
漫画地带	MD	ACT	英文名称：COMIX ZONE，由SEGA公司精心设计制作的动作游戏，必杀技及连续技可以轻易使出，击打敌人时的音效及人语令人快感十足，画面及人物动作极为细腻，容量为16M。
鸟人战队	MD	ACT	英文名称：MIGHTY MORPHIN－POWER RANGERS－THE MOVIE，由BANDAI制作，共有六名保卫地球的战士，能力及必杀技各不相同，是动作格斗加机器人对战的游戏，容量为16M。
环保坚兵	MD	ACT	英文名称：THE OOZE，由SEGA公司制作，游戏的方式与众不同，主角是一滩绿乎乎的液体，为了保护环境而战，途中会有种种障碍需要你去克服，容量为8M。
恐龙快打	MD	ACT	英文名称：PRIMAL RAGE，由TIME WARNER公司制作，SFC、IBM－PC上也同名作品，共有七头恐龙争霸，战斗方式为一对一，击败对手的方式有两种：心脏死亡和脑死亡，画面效果一流，容量为24M。
越空狂龙	MD	ACT	英文名称：DEMOLITION MAN，由ACCLAIM公司根据史泰隆主演的同名电影改编制作，游戏有多种视角进行，枪战场面极为火爆刺激，由于没有弹量限制，你可以射个痛快，容量为16M。
铁头	MD	ACT	英文名称：TIN HEAD，由SPECTRUM HOLOBYTE公司制作，描写宇宙英雄战士铁头拯救被囚禁的小星星的故事，游戏轻松自在，玩者在蹦蹦跳跳中就完成了使命，容量为8M。
骷髅行动组	MD	ACT	英文名称：SKELETON KREW，由CORE公司制作，45℃角斜视的3DSTG，共有三名战士，在迷宫式的场景中用武器射击敌人及敌基地内的设施，只要适应了其操作方式，难度并不高，容量为16M。
特警判官	MD	STG	英文名称：JUDGE DREDD，由ACCLAIM公司根据史泰隆主演的同名电影改编制作，这部耗资巨大的火爆影片令史泰隆及观众均收益颇丰（史泰隆创下了2000万美元的片酬纪录），游戏充分体现原作的风格，一把神奇的枪，一个传奇式的人物，容量为16M。
幻影2040	MD	STG	英文名称：PHANTON 2040，由VIACOM公司制作，主角在一座充满恐怖的机械城堡内行动，完成各项任务，可以射击、跳跃、攀爬，急时补充弹药和体力才能使游戏顺利进行，容量为16M。
冒险之书	FC	RPG	日文名称：SD**ガンダム**外传——**ナイトガンダム**物语，由BANDAI公司制作，讲述骑士高达的冒险故事，卡带附有说明书及包装盒，价格为250元。
英雄战记	FC	RPG	日文名称：**ガチャポン**战士3——英雄战记。
天下泰平记	FC	SLG	日文名称：半熟英雄，由SQUARE公司制作，十分搞笑的一部作品，游戏是在一个任何事物都只有半熟的世界进行的，本刊创刊号封面即为此游戏招贴。
龙珠战士Ⅰ 龙珠战士Ⅱ	FC	RPG	英文名称：FINAL FANTASY Ⅰ、Ⅱ，实际上就是本刊曾介绍过的《太空战士Ⅰ、Ⅱ》，由SQUARE公司制作，虽被盗版商改了中文名称，内容是完全相同的，玩友切计于心。



机种 NEO·GEO	厂商 SNK	类型 ACT	媒体 CD-ROM	发售日 95,12,22

斩杀！武士的剑、武士的血、武士的梦想！

特殊操作（注：以下表格中必杀技出法均以人物在左边为准；A 为轻斩、B 为中斩、C 为重斩、D 为踢。）

AB	闪招（远距离）、兜后（近距离）	←+D	上段踢
ABC	蓄怒槽值	↘+D	扫膛腿
→+C	破坏防御（押住对手）	↙+D	牵制攻击
←+C	破坏防御（推开对手）	→↙↓↘←	当身（持武器）、空手入白刃（不持武器）
→+BC	不意打（先轻跳后攻击，可破坏下段防御）	→→	前冲
→+D	下段狙击（不可站防）	←←	急退

来自风中的刚毅修炼者 **霸王　丸**

在为修炼剑技而展开的旅途中，遇到了从被“鬼”袭击的村庄幸存下来的孩子，并与他约定要击退鬼怪。那个小孩在为阻止鬼怪的杀戳行动中已经成长起来……。本作故事中被闲丸夺去主人公座位的霸王丸，那一击必杀的强斩还健在吗？

修罗	(武)斩钢闪	→↘↓↙←+C
	(武)奥义 旋风裂斩	↓↘→+斩
	(武)奥义 弧月斩	→↙↓↘+斩
	(武)奥义 疾风弧月斩	前冲时→↙↓↘+斩
	(武)奥义 烈震斩	←↓↙+斩
	(武)奥义 飞翔旋风裂斩	在空中↓↘→+斩
	(武)奥义 飞翔烈震斩	在空中↓↙←+C
	(武)秘奥义 天霸封神斩	→↓↘→↓↘+AB

罗刹	(武)牙突	大斩击中后 C
	(武)飞燕	蹲下大斩击中后 C
	(武)奥义 旋风裂斩·刹	↓↘→+斩
	(武)奥义 弧月斩	→↙↓↘+斩
	(武)奥义 疾风弧月斩	前冲中→↙↓↘+斩
	刚破	→↓↘+D
	(武)旋风波	↓↘→+D
	(武)夙刃	↓↙←→+C
	(武)秘奥义 天霸断空烈斩	→←↙↓↘→+CD



神魔界坠落的邪胎 **天草四郎　时贞**

认为只有自己的肉体最神圣，而以“解放灵魂”的名杀死卑下的人类。当他看到“鬼”那无限的力量时，为得到那力量而决定要将那鬼物杀死。他是第一作的最终首脑，而现在终于可以做为一名普通角色使用了。

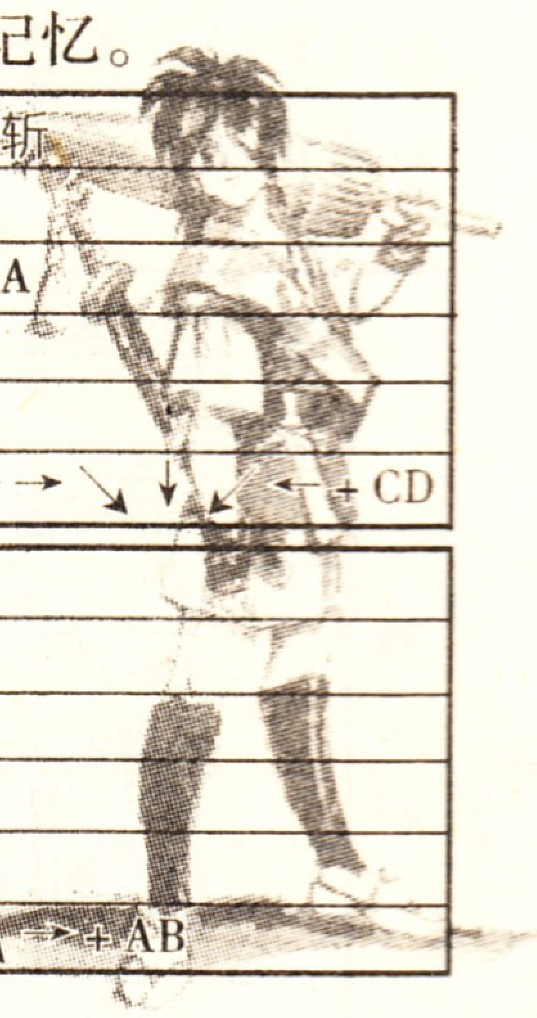
修罗	(武)逢魔刻(前)	←↙↓↘→+D
	(武)逢魔刻(后)	→↘↓↙←+D
	(武)死灵刃	↓↘→斩
	(武)汝、暗转入灭	(上升)→←↙↓↘→+C
		(攻击)斩、(中止)踢
	(武)戒烈掌	→↘↓+C
	(武)天照封凰拏	←→←→+斩
	(武)瘴气断	←↙←+A
	(武)凶冥十杀阵	←→↓↘+BC

罗刹	(武)逢魔刻(前)	←↙↓↘→+D
	逢魔刻(后)	→↘↓↙←+D
	冥府魔障弹	↓↘→+斩
	汝、暗转入灭	(上升)→←↙↓↘→+C
		(攻击)斩、(中止)踢
	戒烈掌	→↘↓+C
	降魔招来破	←→←→+斩
	瘴气断	←↙←+A
	凶冥十杀阵	←→↓↘+BC



追寻过去记忆的少年 **绯雨　闲丸**

丧失了记忆的少年，作为本作的主人公出场。唯一的印象是一道耀眼的孤光闪过，以及随之出现在眼前的一片血红色，而后便是那使用梦幻般技巧的“鬼”。因此他认定只有找到那个“鬼”，才能寻回过去的记忆。

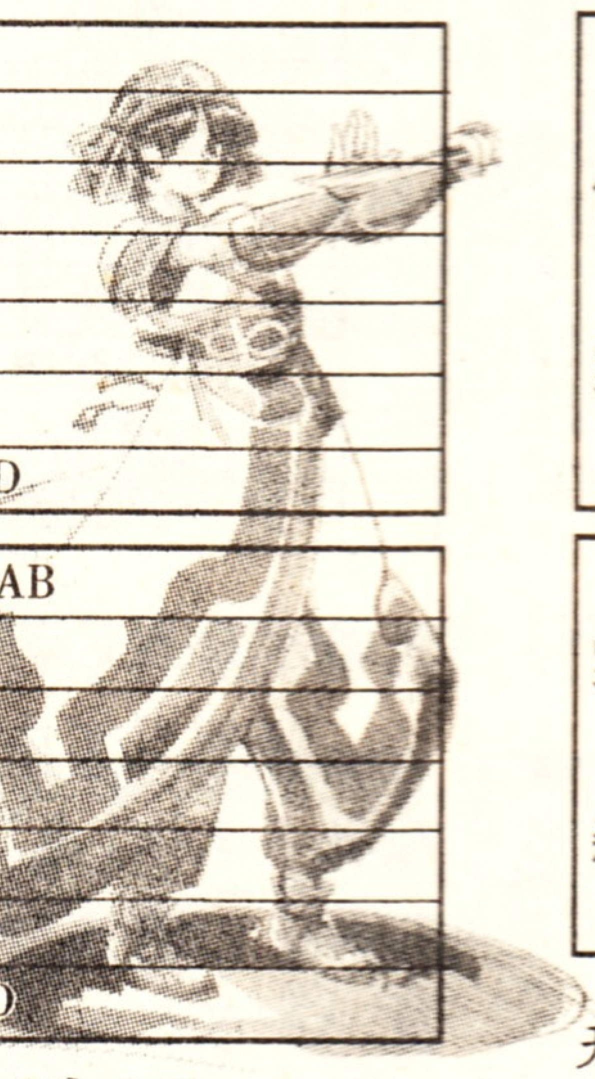


修罗	(武)绯刀流 五月雨斩	→↘↓↙←+斩
	(武)绯刀流 雾雨刃·豪雨	↓↘→+斩
	(武)绯刀流 冰雨返	←↙↓↘→+A
	(武)绯刀流 雨流狂落斩	←↓↙+斩
	(武)绯刀流 梅雨圆杀阵	→↙↓↘+斩
	(武)绯刀流禁手 暴雨狂风斩	→↘↓↙←→↘↓↙←+CD

罗刹	(武)绯刀流 时雨	在空中↓+C
	(武)绯刀流 小雨	在空中↑+C
	(武)绯刀流 雾雨刃	↓↘→+斩
	(武)绯刀流 雨流狂落斩	←↓↙+斩
	(武)绯刀流 梅雨圆杀阵	→↙↓↘+斩
	(武)绯刀流禁手 雨滚裂杀阵	→←↙↓↘→+AB

情感丰富的冰之精灵 **莉姆露露**

娜可露露的妹妹，做为巫女来讲能力尚未成熟，然而亦感受到扰乱自然的天草的气息，并为打倒天草而踏上旅途。与姐姐不同，莉姆露露并不带动物，而是借助冰之精灵的魔力与敌人战斗。她的人气度会超过姐姐吗？



修罗	冻气冰壁	↓↙←→+C
	冻结地表	←↙↓+A
	冻灵之花	↓↘→+斩
	冻气台阶	在空中→↘↓+A
	冻气裂掌	(接近敌方)→↘↓↙←+B
	冻气冰华	→↓↘+A
	冻气陨石	→↘↓↙←→↘↓↙←+CD

罗刹	冰刃突刺	站立时→+AB、蹲下时↘+AB
	冻结地表	←↙↓+A
	冻灵之花	↓↘→+斩
	冻气台阶	在空中→↘↓+A
	冻气裂脚	(接近敌方)→↘↓↙←+D
	冰刃飞射	连打斩
	冻气巨石	→↘↓↙←→↘↓↙←+CD

为所爱的人身亡而憎恨 **首斩　破沙罗**

在“鬼”疯狂地杀人时，破沙罗与他最爱的恋人一起被害了。但是，恋人被杀的恨意及要杀掉鬼物的持念使他从死亡的深渊苏醒过来！以活尸形态活下来的破沙罗，使用带着锁链的巨大手里剑做武器，与众武士战斗。



修罗	刺足	在空中↓+D
	(武)友引	(近敌方)←↙↓↘→+A
	(武)影缝	→↘↓↙←+斩
	影吸	↓↘→+D
	(武)空刺	跳至顶点时↓↘→+斩
	(武)地刺	↓↘→+斩
	(武)魍魂	←↘↓↙+C
	(武)影舞·酬	←↙↓↘→←+AB

罗刹	刺足	在空中↓+D
	(武)友引	接近敌方)←↙↓↘→+A
	(武)影出	→↙↓↘+斩
	影吸	↓↙←+D
	(武)空刺	跳至顶点时↓↘→+斩
	(武)地刺	↓↘→+斩
	影骗	→←→+A～D
	(武)影舞·梦弹	←↙↓↘→←+CB

凶剑 **牙神　幻十郎**

对待所有的问题，最简单的方法便是用刀来解决。他的目标不仅是讨伐鬼物，还要打败并斩杀宿敌——霸王丸。幻十郎的剑质与其他人正相反。

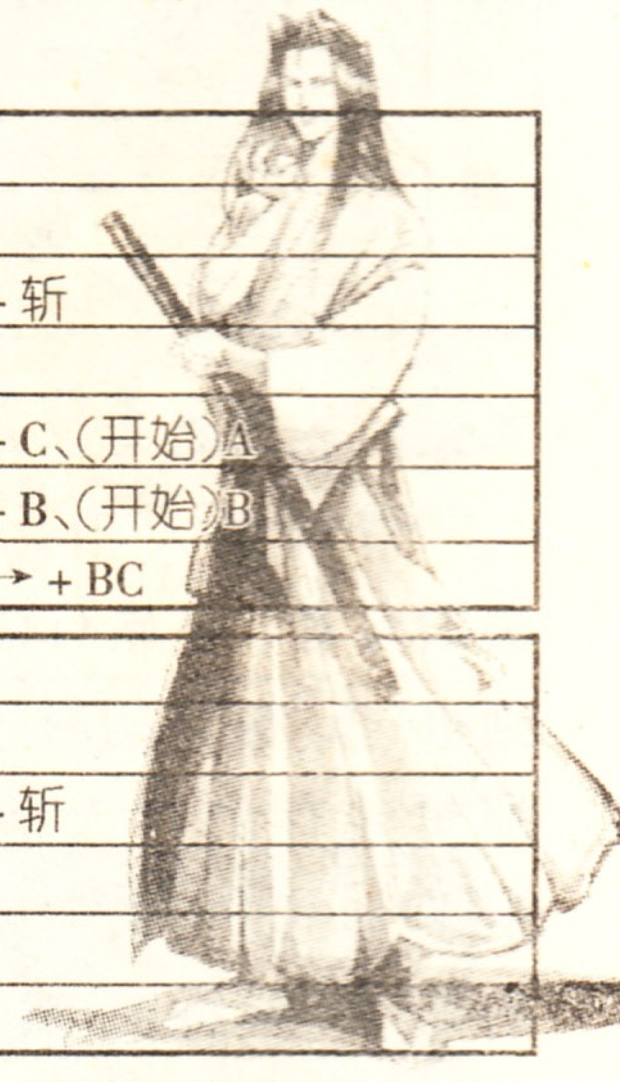


修罗	(武)桐霸　光翼刃	→↓↘+斩
	(武)三连杀	↓↘→+斩(可打3次)
	(武)樱华斩	↓↙←+斩
	(武)雫刃	(接近敌方)←↓↙+C
	(武)红	→↘↓+斩
	(武)五光斩	→←↙↓↘→+AB

罗刹	(武)桐霸　光翼刃	→↓↘+斩
	(武)百鬼杀	→←→+斩
	(武)里樱华·菖蒲	↓↙←+斩(放开才攻击)
	(武)三空杀	↓↘→+斩(可打3次)
	(武)紫暮	→↘↓+斩
	(武)里五光	→←↙↓↘→+CD

冷静的利刃 **桔　右京**

右京出身的神梦想一刀流道场遭受“鬼”的袭击，他的师父和门人都惨遭杀害。当见到残破的道场时，冷静沉着的他也压抑不住心中的怒火而展开讨伐鬼物的旅行。右京与狂死郎同样是选择修罗长于空中战，选择罗刹便擅长地面战的角色。

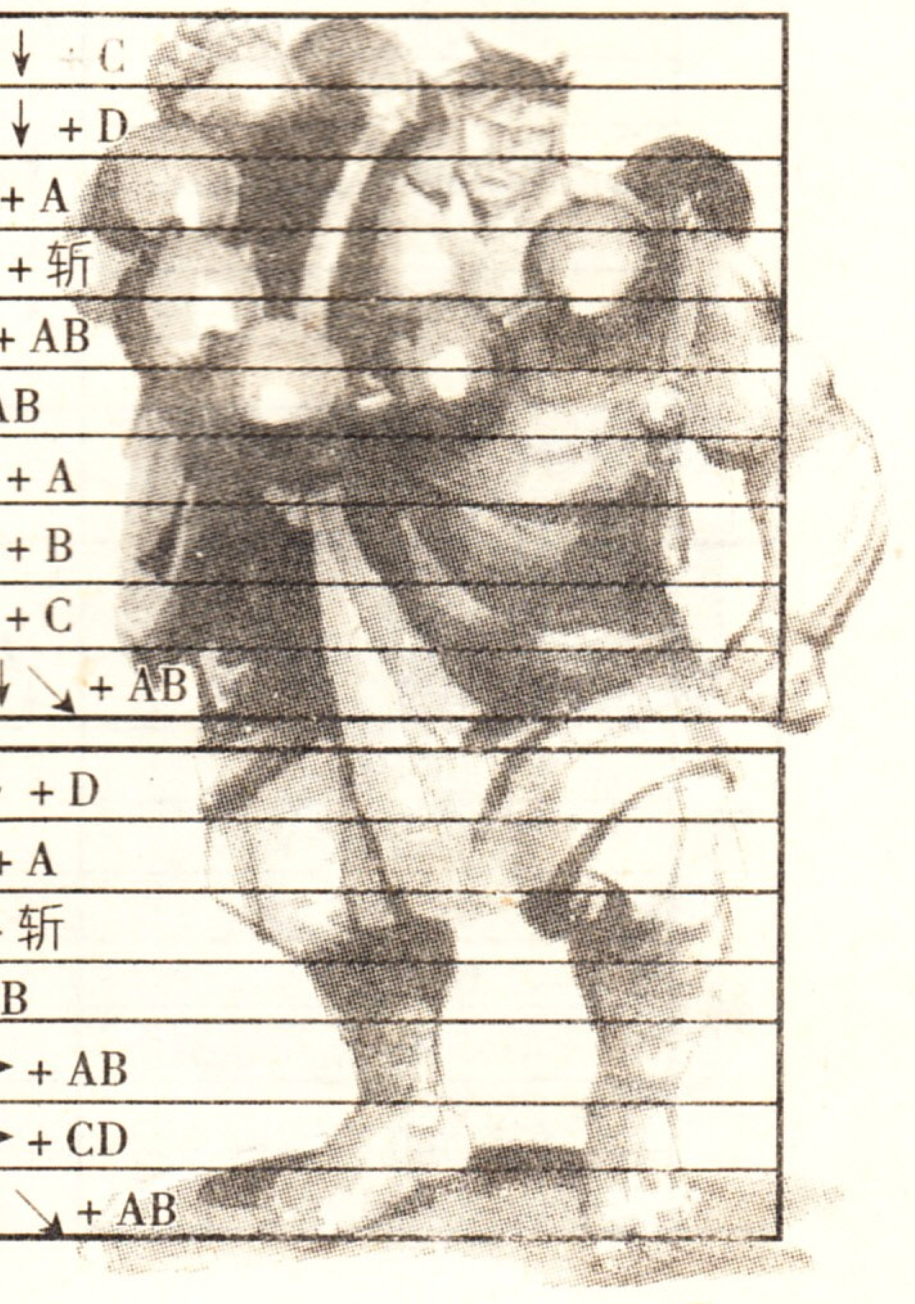


修罗	(武)非剑　细雪	↓↙←+D
	(武)秘剑　细雪	↓↙←+斩
	(武)秘剑　燕返	在空中↙↓↘→+斩
	(武)秘剑　胧刀	↓↘→+斩
	(武)秘剑　天之凤	(蓄)→↘↓↙←+C、(开始)A
	(武)秘剑　霜风	(蓄)→↘↓↙←+B、(开始)B
	(武)燕六连	(蓄)→↘↓↙←→+BC

罗刹	(武)云雀	←→+A
	(武)秘剑　细雪·闪	↓↙←+斩
	(武)秘剑　燕返	在空中↙↓↘→+斩
	(武)秘剑　梦霞	↘↓↙←→+C
	秘剑　阳炎	→↓↘+斩
	(武)梦想残光霞	→←→+CD

天下第一暴躁的僧侣 **花讽院　骸罗**

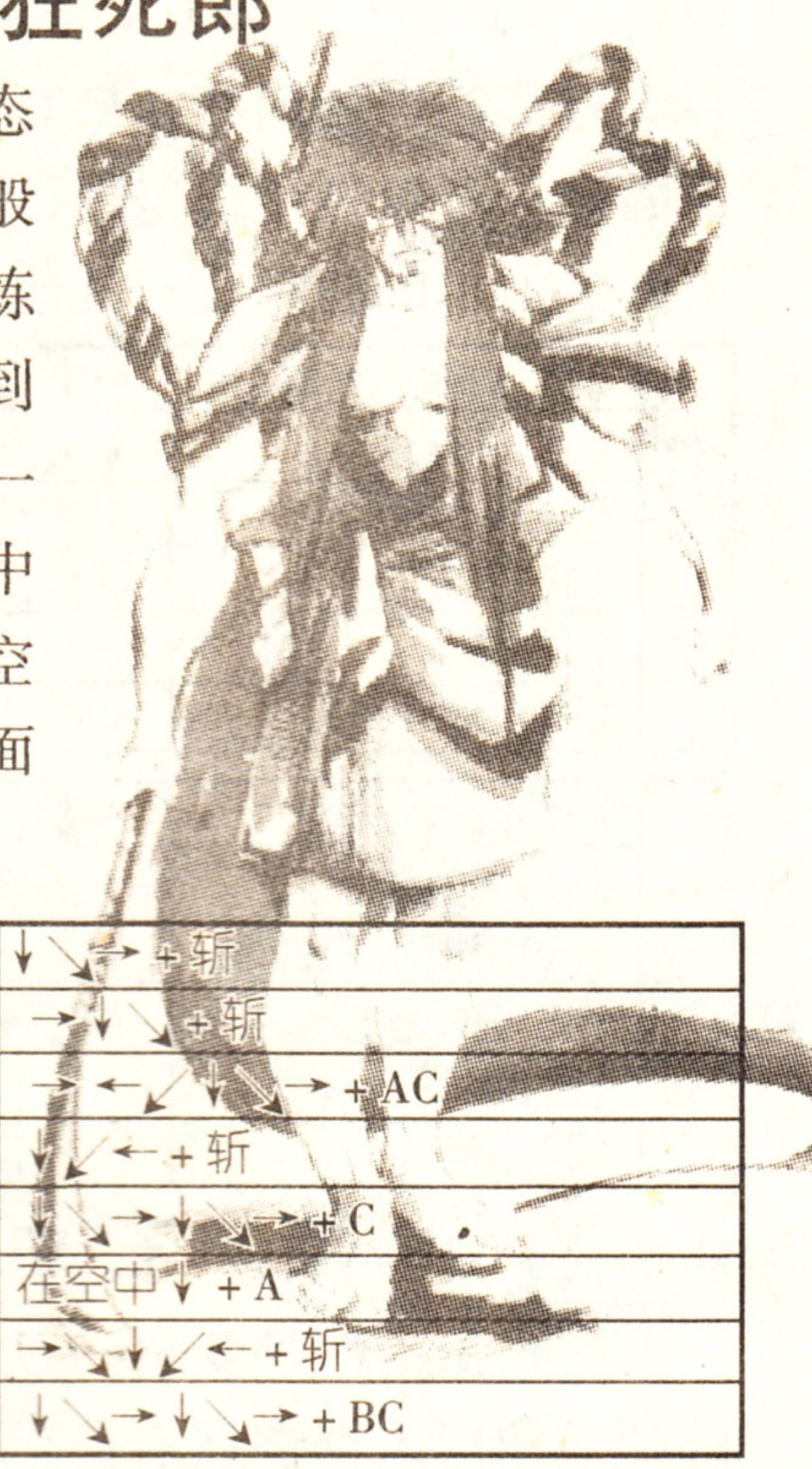
花讽院和狆的孙子，虽进行僧侣的修业，仍改不了狂暴的脾气。终于有一天与和狆大吵一架后离开了寺院，却正巧目击了“鬼”杀人的事件，因此萌生了打倒鬼物的念头。他的剑质是修罗为能量型，罗刹为技巧型。



修罗	(武)垮落	在空中↓+C
	百贯落	在空中↓+D
	(武)喝!	↓↙←+A
	(武)硬碰	→↓↘+斩
	(武)乱舞打	↓↘→+AB
	地震丸	↓↓+AB
	抓～天花板	←↓↙+A
	抓～石头	←↓↙+B
	抓～尻	←↓↙+C
	(武)拳舞	↓↘→↓↘+AB

罗刹	百贯落	在空中↓+D
	喝!	↓↙←+A
	(武)打杀	↓↘→+斩
	(武)地震丸	↓↓+AB
	(武)圆必杀～天	↓↙←→+AB
	(武)圆必杀～地	↓↙←→+CD
	(地)拳舞	↓↘→↓↘+AB

探求究极之美 千两 狂死郎



见到“鬼”杀人的姿态时，狂死郎一度为那舞蹈般的动作所陶醉，之后他磨炼了自己的舞蹈，认为已达到完美的境界，并为验证这一点而去与“鬼”作战。本作中狂死郎是选择修罗则擅长空中战；选择罗刹则擅长地面战的典型角色。

修罗	火炎曲舞	↓↘→+斩
	(武)回转曲舞·天	→↓↘+斩
	(武)虾蟇地狱	→←↙↓↘→+AC
	大津波	↓↙←+斩
	(武)狂死郎宴舞	↓↘→↓↘→+C
	(武)血烟曲轮	在空中↓+A
	(武)跳尾狮子	→↘↓↙←+斩
	(武)荒事师狂死郎“鬼之舞”	↓↘→↓↘→+BC

罗刹	火炎曲舞·宴	↓↘→+斩
	(武)回转曲舞	→↓↘+斩
	八岐大蛇	↓↙←↓↙←+C
	(武)狂死郎宴舞	↓↘→↓↘→+C
	(武)血烟曲轮	在空中↓+A
	(武)跳尾狮子·乱心	→↘↓↙←+斩
	(武)荒事师狂死郎“鬼之舞”	↓↘→↓↘→+BC

正义的美国忍者 加尔福特



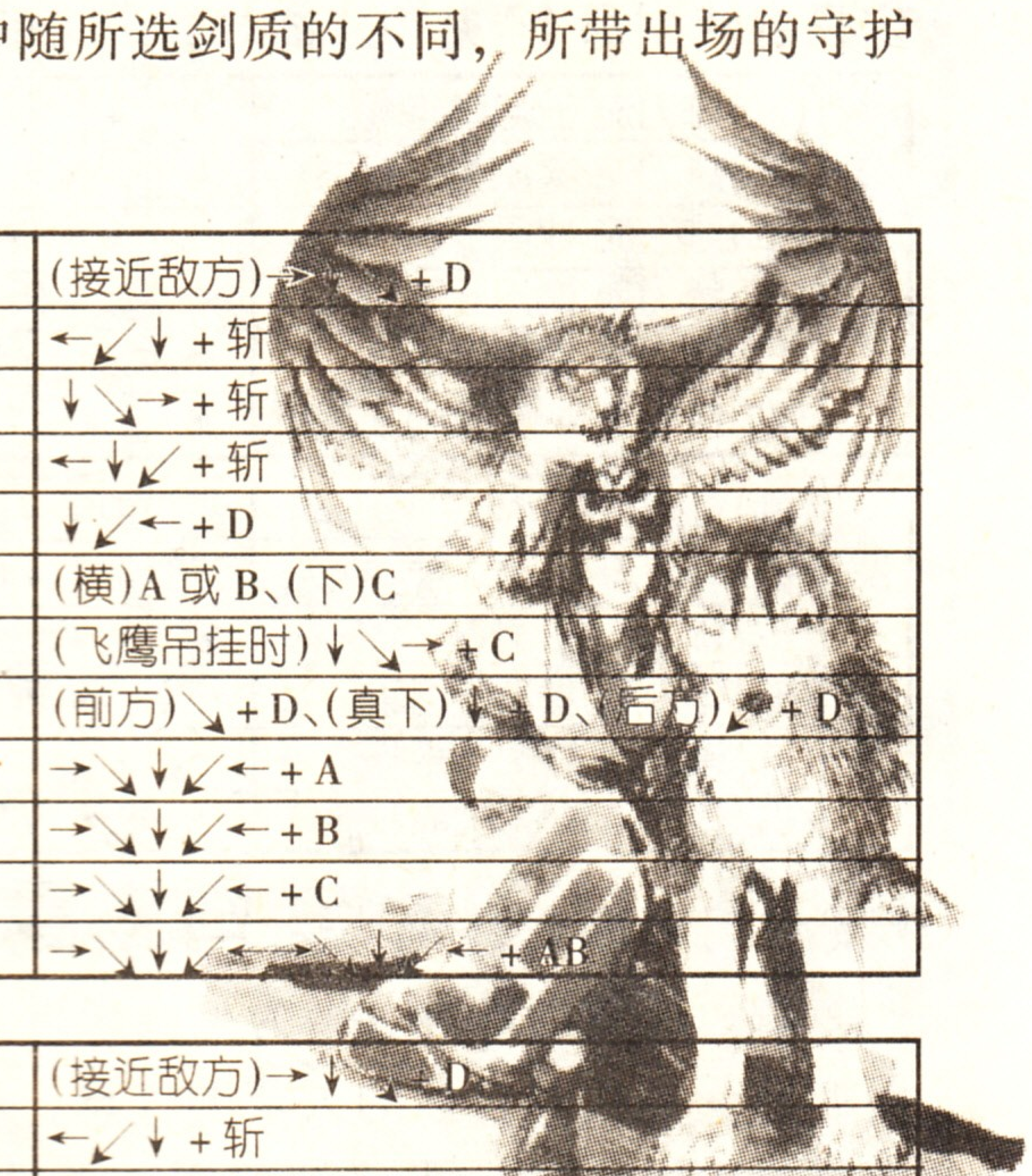
带领爱犬帕比作战的美国忍者，在旅行诸国时来到被“鬼”破坏的村子。并被那里残存的村人请求去击退恶鬼。以正义为原则而战的加尔福特当然不会拒绝。在本作中会发挥更强的威力吗？

修罗	电光镖	↓↘→+斩
	影 COPY	→←↙↓↘→+A 或 B
	反击斩杀	→↘↓↙←+AC 或 BD
	反击空袭	受伤中 AC 或 BD
	损石摔	(接近敌方)→↓↘+C
	忍犬冲刺	↓↙←+A
	电光忍犬	↓↙←↓↙←+A
	机枪忍犬	↓↙←+B
	突袭忍犬	↓↙←+C
	强击忍犬	↓↙←+D
	(武)D.M.S.H (超级双重狙击)	→←↙↓↘→+C 或 D

罗刹	电光斩	(站立时)→+AB、(蹲下时)↘+AB
	雷电镖	↓↘→+斩
	影 COPY	→←↙↓↘→+A 或 B
	反击斩杀	→↘↓↙←+AC 或 BD
	反击空袭	受伤中 AC 或 BD
	S.H(重狙击)	(接近敌方)→↓↘+D
	D.S.H(前冲重狙击)	(前冲中,接近敌方)→↓↘+D
	(武)闪光斩	→↓↘+C
	(武)L.S.T(残象闪光斩)	→↘↓↙←→+C

对万物抱有爱心的少女 娜可露露

从那时的孩子已经成长为巫女的娜可露露，因感到空气中的混乱因素，为拯救在“鬼”那异样斗气下的精神，而带上宝刀齐齐乌西、守护鸟玛玛哈哈及守护狼席格尔展开冒险。本作中随所选剑质的不同，所带出场的守护动物也随之不同。

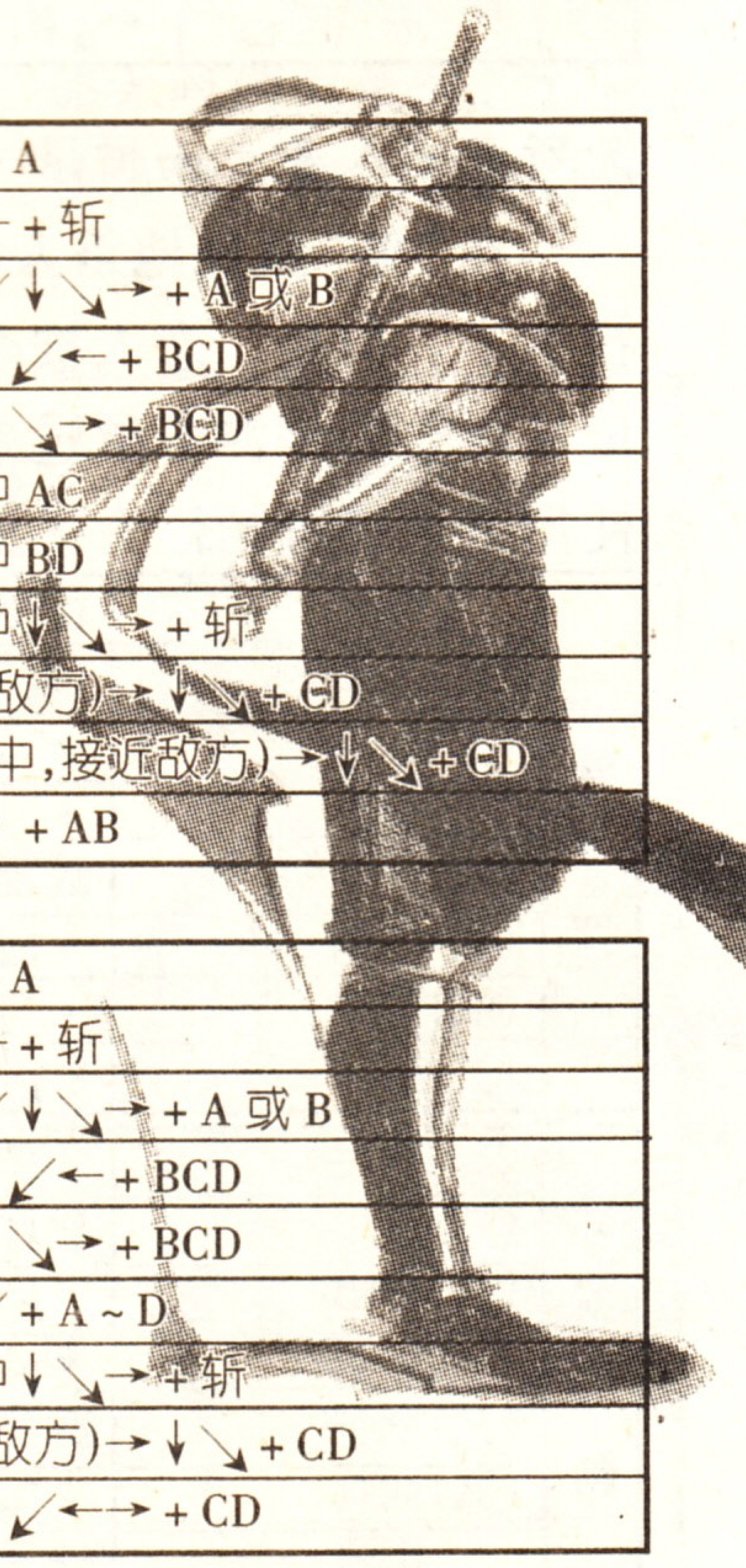


修罗	疾风连踢	(接近敌方)→↓↘+D
	(武)滑行突刺	←↙↓+斩
	(武)对空突刺	↓↘→+斩
	流风之舞	←↓↙+斩
	飞鹰吊挂	↓↙←+D
	吊挂攻击	(横)A 或 B、(下)C
	乘鹰强击	(飞鹰吊挂时)↓↘→+C
	解除吊挂	(前方)↘+D、(真下)↓+D、(后方)↙+D
	台风强击	→↘↓↙←+A
	猎鹰攻击	→↘↓↙←+B
	猎鹰猛击	→↘↓↙←+C
	流风乱舞	→↘↓↙←→↘↓↙←+AB

罗刹	疾风连踢	(接近敌方)→↓↘+D
	(武)滑行突刺	←↙↓+斩
	(武)对空突刺	↓↘→+斩
	流风之舞	←↓↙+斩
	乘狼	↓↙←+D
	狼背降下	(前方)↗+D、(真下)↑+D、(后方)↖+D
	乘狼攻击	(横)A 或 B、(上)C
	乘狼突进(一)	←↙↓+C、(必杀技分离)分离方向+C
	乘狼突进(二)	↓↘→+C、(必杀技分离)分离方向+C
	乘狼强袭	在空中→↓↘+C(必杀技分离)分离方向+C
	牙狼反击	在娜可露露倒下时 AC
	(武)疾风牙狼	←↙↓↘→↓↘+BC

黑暗中出生的影子 服部 半藏

伊贺忍军中最强的忍者，接受了调查并消灭几年间疯狂杀人之“鬼”的任务而出战。但半藏对那个鬼却另有打算，没有人知道他的忍法……以及半藏和壬无月斩红郎之间的关系。



修罗	忍法 影	↓↓+A
	忍法 爆炎龙·改	↓↙←+斩
	忍法 影分身	→←↙↓↘→+A 或 B
	忍法 空蝉天舞	→↘↓↙←+BCD
	忍法 空蝉地斩	←↙↓↘→+BCD
	忍法 附身之术=佛	受伤中 AC
	忍法 附身之术=鬼	受伤中 BD
	忍法 烈风手里剑	在空中↓↘→+斩
	忍法 鸡落	(接近敌方)→↓↘+CD
	忍法 鸡落——飒	(前冲中,接近敌方)→↓↘+CD
	封手 微尘隐	↓↓↓+AB

罗刹	忍法 影·静音	↓↓+A
	忍法 爆炎龙·改	↓↙←+斩
	忍法 影分身	→←↙↓↘→+A 或 B
	忍法 空蝉天舞	→↘↓↙←+BCD
	忍法 空蝉天斩	←↙↓↘→+BCD
	忍法 猿舞	←↓↙+A～D
	忍法 烈风手里剑	在空中↓↘→+斩
	忍法 爆炎微尘隐	(接近敌方)→↓↘+CD
	(武)封手 毒龙	→↘↓↙←→+CD

责编：PINSER

RISKYWOODS 魔法森林

机种 MD　类型 ACT　容量 8M
厂商 ELECTRONIC ARTS

文/利坚

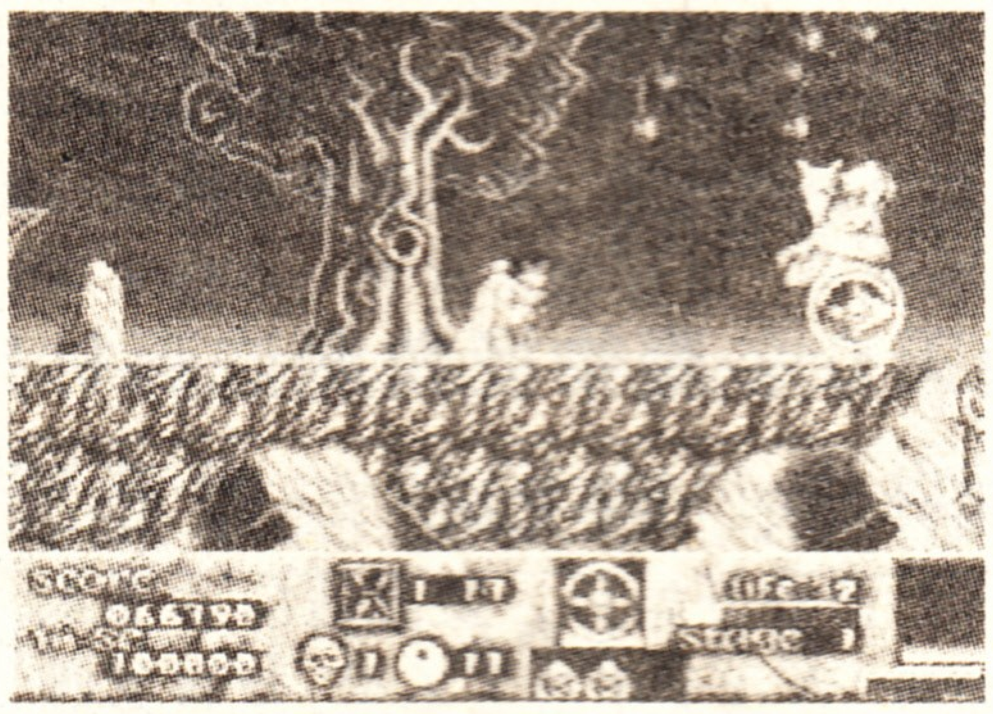
移植自电脑的拯救世界的动作游戏！

这款动作游戏 92 年由 EA 在 MD 上制作发行，是一款横版动作游戏。从游戏名字《魔法森林》（港泽《邪神小子》）可以看出，这是一款类似《魔界村》的魔法师冒险的游戏。游戏采用时间制，主角要在规定时间内打倒敌人，救出被邪恶魔力所控制的森林。

凭着咒文曲调解开封印，救出僧侣！

游戏的清版条件是在限定时间内将封印在石像内的僧侣解救出来。每一版内部有 2～3 个僧侣被封印，而解开封印就需要寻找圣轮将封印之像破坏。每得到两个圣轮便可以破坏一个封印之像。方法是在封印之像前按一下 C 键，组合好的圣轮就会自动飞进雕像内。再按一次 C 键，圣轮会显示出箭头奏出神曲。然后，只要用方向键按正确的顺序奏出神曲，封印便会解开。最后，用武器攻击封住僧侣的石像，就可以救出僧侣。游戏越靠后，假的石像会越多，攻击它时地上会冒火，要小心。

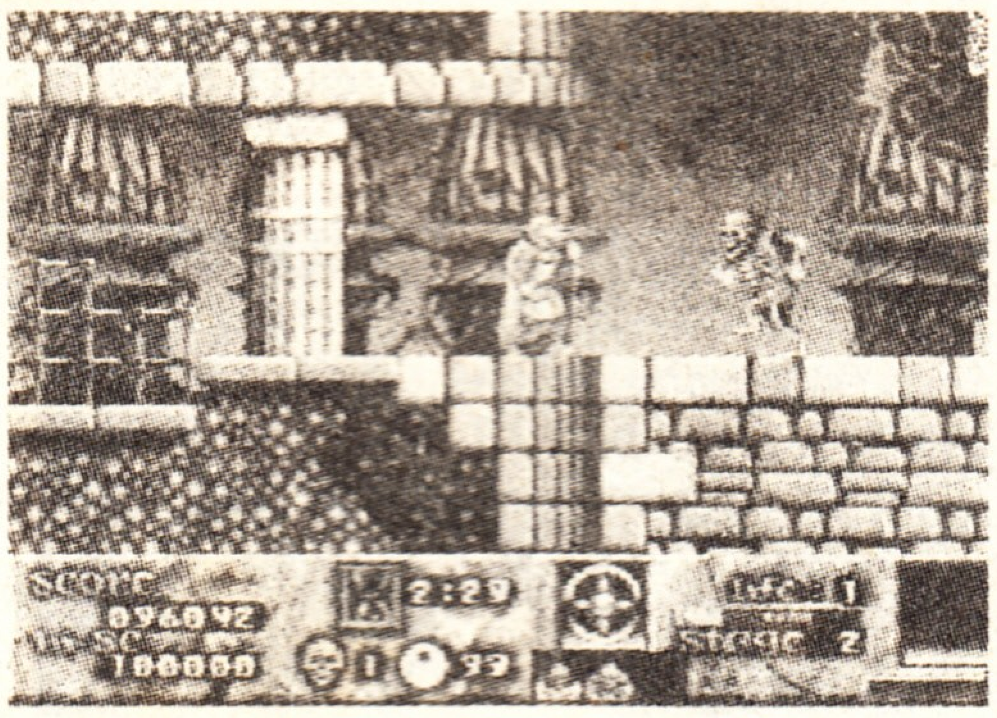

▲要注意不要遗漏取得圣轮的机会。

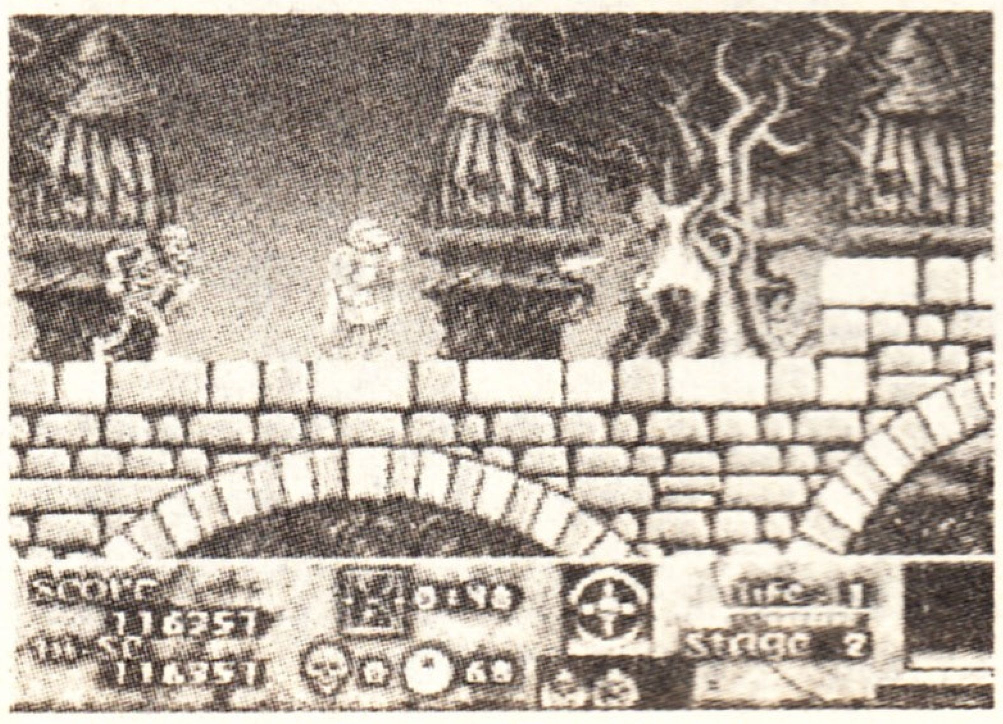

▲越往后神曲越长，一定要仔细看清楚。


▲带领僧侣冲出禁锢是你在游戏中的义务。

虽是动作游戏，主角也会长级呢！

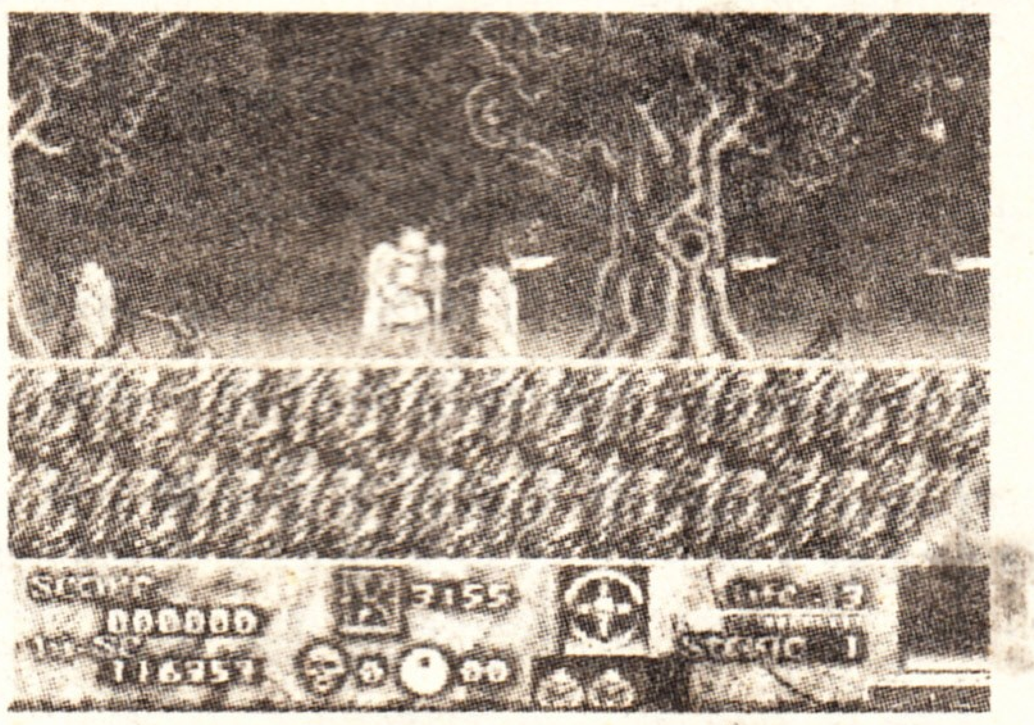
途中将敌人打倒后，他会留下护甲片，主角只要蹲下就可拾起。当护甲片，收集到一定数量时，主角要会装备上相应的护甲。护甲可以使主角的防御力增强，但若主角受到攻击，护甲片就会失落。护甲片分为三个阶段：无护甲、银护甲和金护甲。只要主角穿上了金护甲，效果可不同反响哟！


▲集齐 33 枚护甲片，即可穿上银护甲。

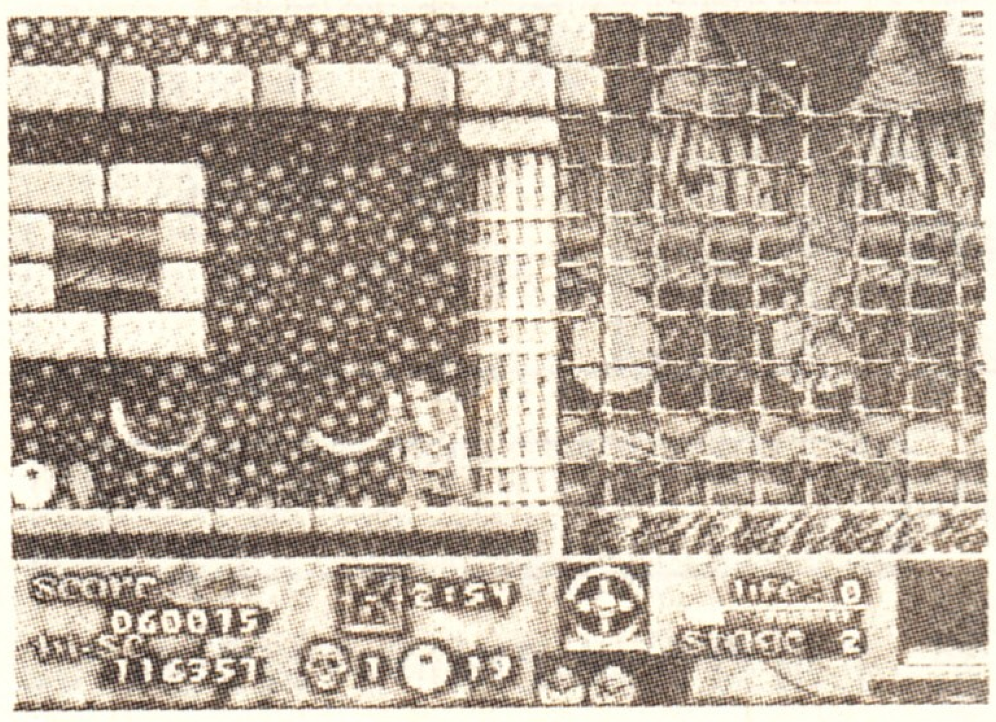

▲集齐 67 枚护甲片，即可穿上金护甲。

五种武器三阶段的攻击力提高！

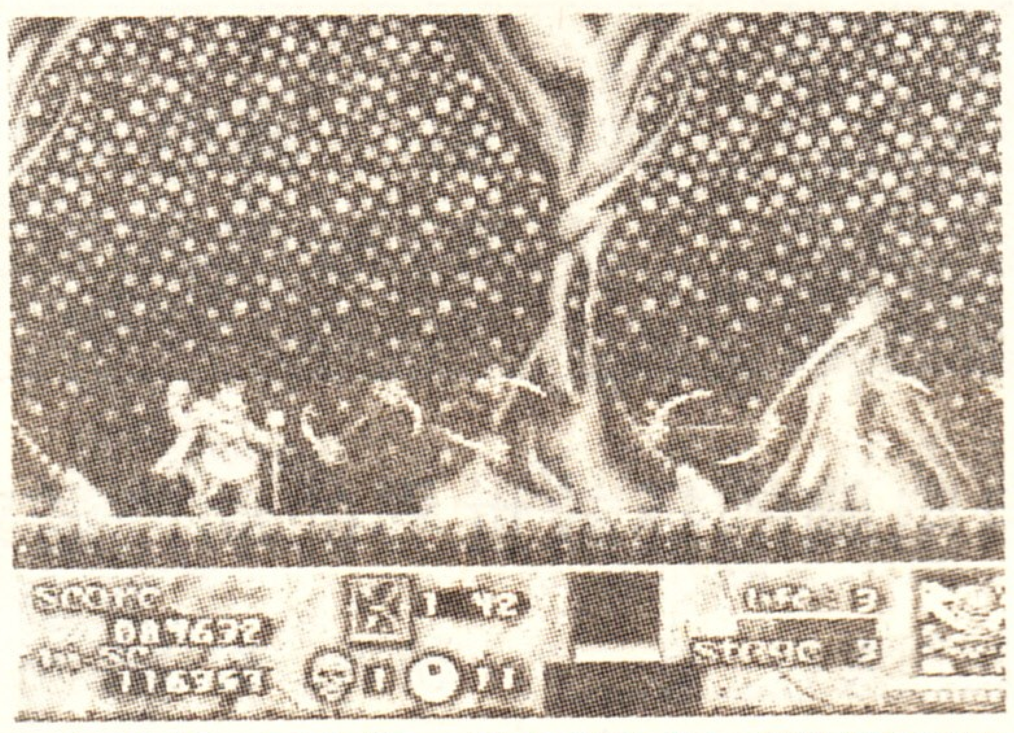
主角所使用的武器共有五种武器，攻击范围及威力各不相同，选择适当的武器是过关的关键。每当破坏一个封印之像后就会得到武器。如连续取得同一种武器，会有三个阶段的攻击力提升，而中途若是更换武器，就会回到最初状态。另外，武器即使攻击力提高，但外形却不会变，你必须牢牢记清。


▲魔法剑：主角最初装备的武器，直射武器，无距离限制，速度较快。

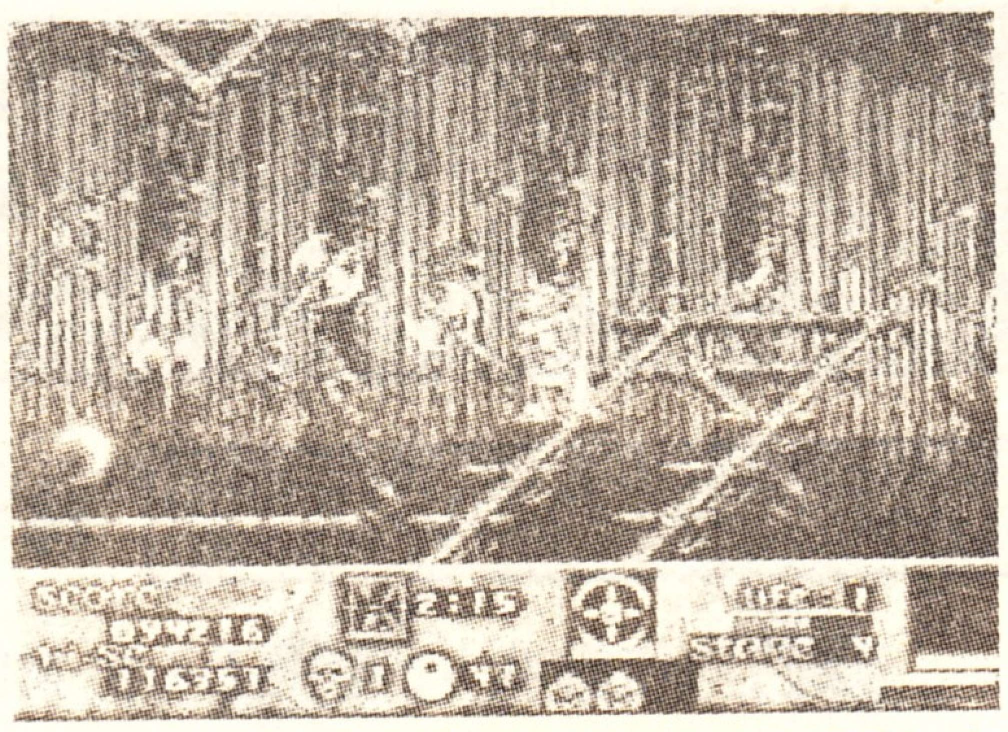

▲回旋镖：向前飞行一段距离后即向后飞，虽可攻击后面高处的敌人，但向前则射程太近。



▲魔法火焰：火焰球一边旋转一边向前飞行，攻击范围大，但射速较慢。



▲钉头锤：同火焰一样向前飞行，但射速是五种武器中最快的。



▲双刃斧：双刃斧呈抛物线飞行，攻击力强，攻击范围广，是游戏中最好用的武器。

除上之外，游戏中还有十余宝物哩！

游戏中途会有宝箱从天而降，每打破一只宝箱便会出现四种宝物。宝物各司其职，有加血的、有加时间的、有加魔法的等等。下面介绍几种最主要的宝物及用途。

沙漏：每得到一个沙漏，时间就多加一分钟。这对过关非常重要，因为如 TIME OUT 的话就会从头再来。

骷髅：每得到一个便可使用一次魔法，可在一段时间内打倒画面中的敌人。但不可得到太多，用法是长时间按住 A 键。

小人：这是续关宝物，极其宝贵。得到的方法是在小人未消失前，三次蹲下碰到他。

苹果：有时可加分，有时可加血。而加血时，主角会倒地昏睡半分钟。在时间紧张时，万不可轻易去取。

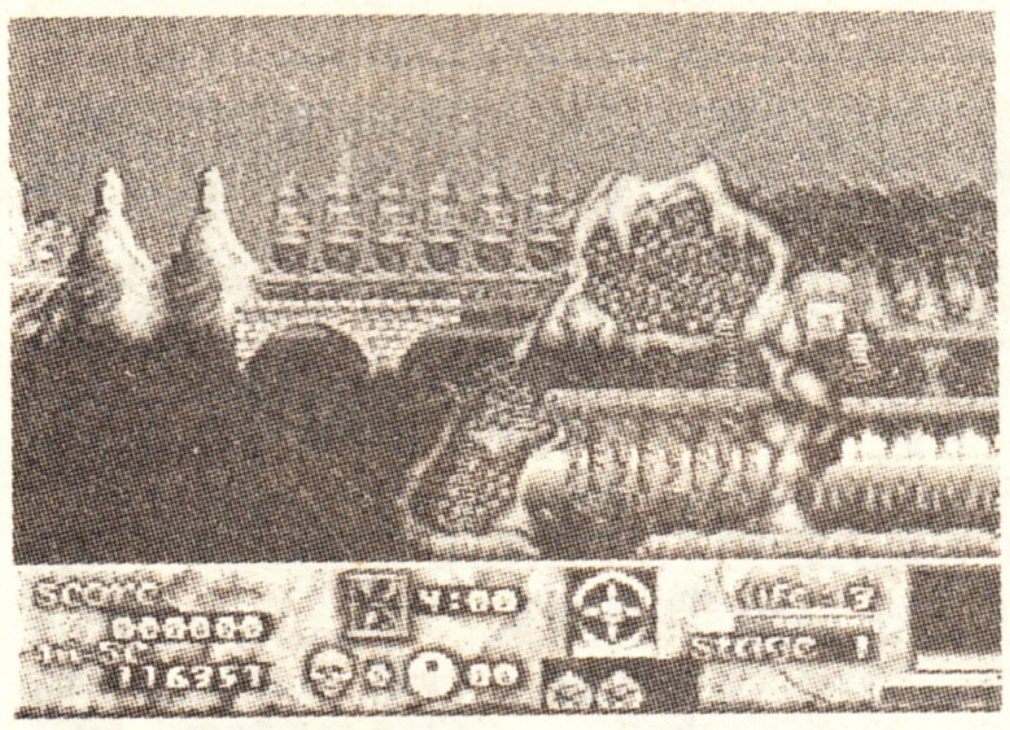
箭头：得分宝物。但若在相应的地方没有得到足够的护甲片，便会被传到以前的地方，也要小心取得。

布袋：分为两种，攻击的话都会掉出许多护甲片。

另外还有一些加分、加血和辅助攻击的宝物，这里就不一一介绍了。

消灭众多魔物拯救魔法森林！

游戏共分为四大关，每一大关中分为三部分，其中第三部分就是与首脑作战。这款游戏初上手时感觉稍有不适，一但熟悉了便可发现游戏的难度不高，可轻松过关。



▲行动吧，去解救这个世界吧！

第一大关　山谷之旅

游戏开始后，要先适应一下走和跳，在这关中敌人不多，尽量多收集一些护甲片，最好在打关底之前穿上银甲。首脑是一只长着飞翼的怪兽，从口中吐出火焰落到地上燃烧。只要在后退时，不断打它的头部，即可消灭它。



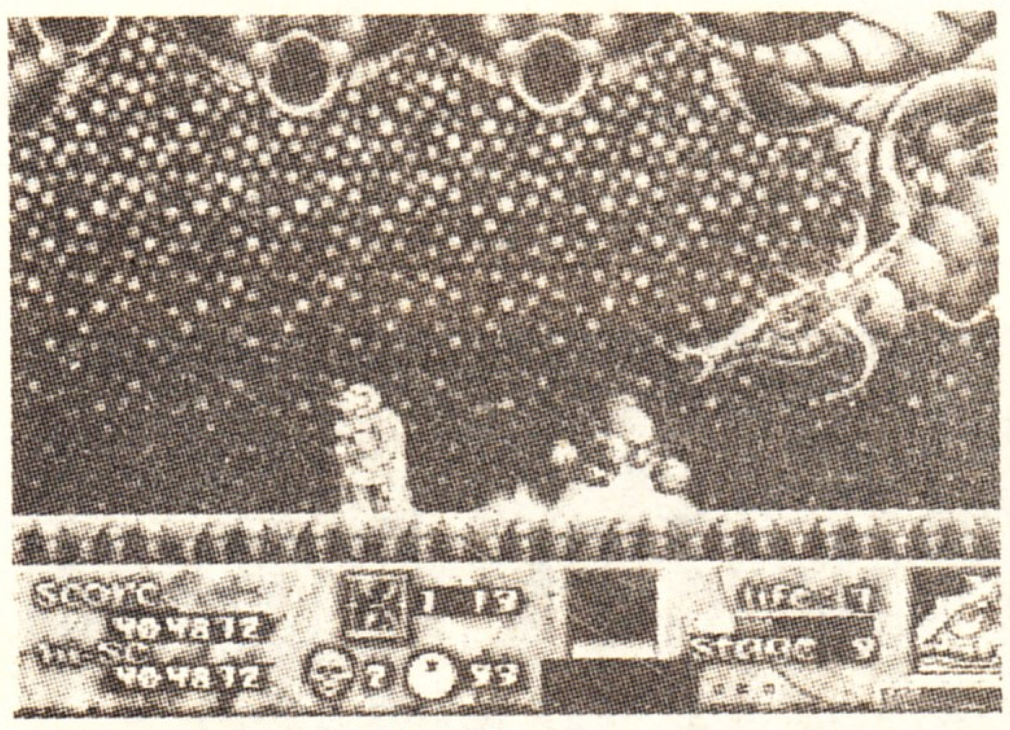
▲用它先练练手吧！

第二大关　洞穴

进入山中的洞穴，这关会有许多飞行的敌人，最好使用战斧攻击它们。这关中一定要穿上金甲，并尽量多得一些护甲片。首脑与上一关差不多，只是有一圈恶心的蛋在保护它。蛋一打破便有怪物滚过来攻击，如有金甲和战斧可轻松过关。



▲只要用骷髅即可一下将蛋全打掉。



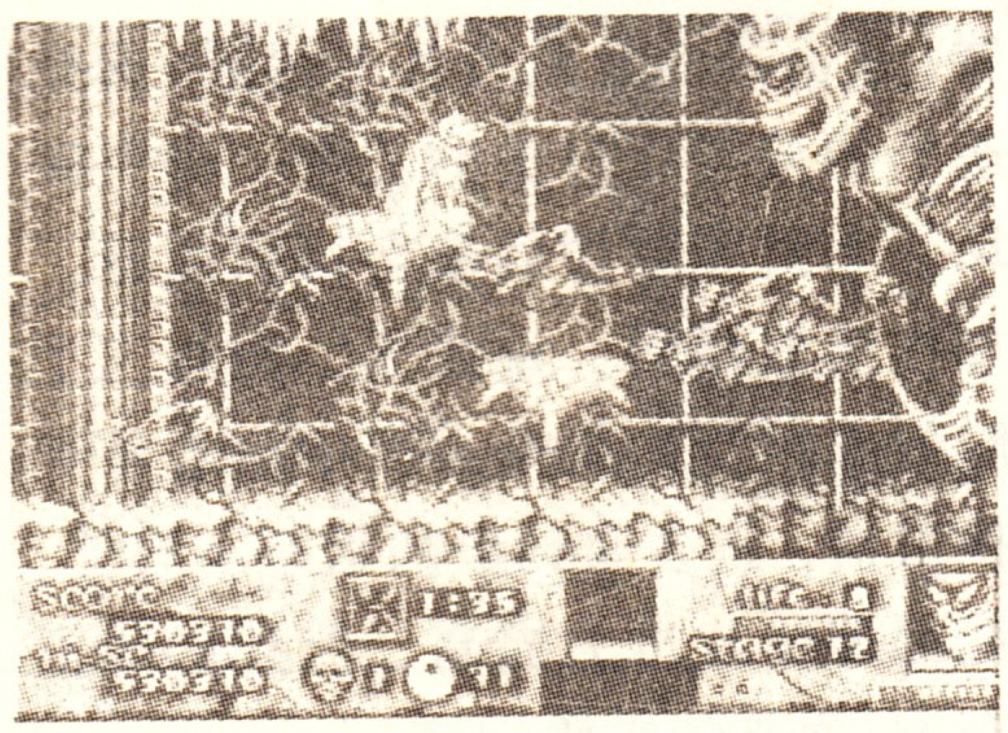
▲躲避地火需要掌握节奏。

第三大关　妖怪村

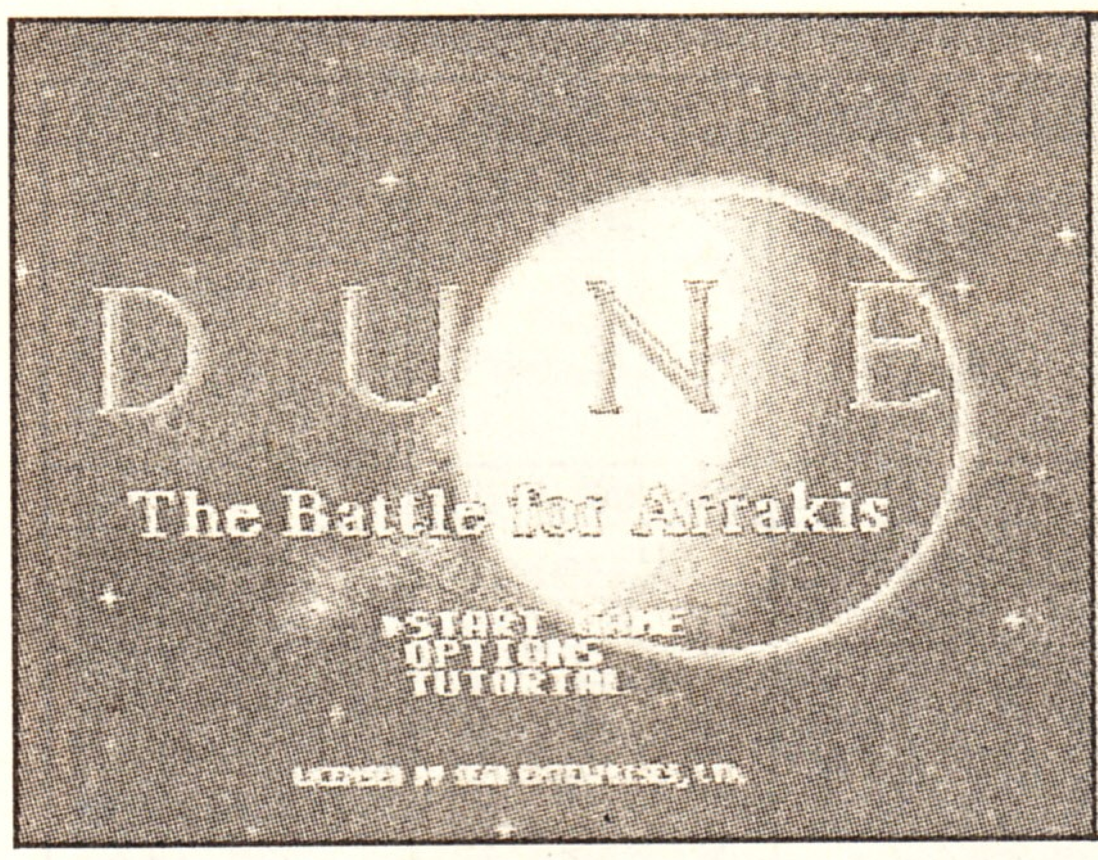
这一关中，假的石像很多，要小心。如果这时你已经得到金甲及战斧的最高阶段，取宝物时就要小心一些了，尽量保持原状态。关底是一只喷火的怪龙，火球落地后还会贴地前行，只有头部才是它的弱点。

第四大关　德拉索斯域

通过了魔障后，终于来到邪神的所在。这关时间很紧，一定要取得沙漏，并尽量保持住金甲及最强攻击力的武器，不要换成初级的。关底很大，会从肚中飞出许多小妖怪，只有猛击其头部才能在时限内过关。



▲这关关底很容易打。



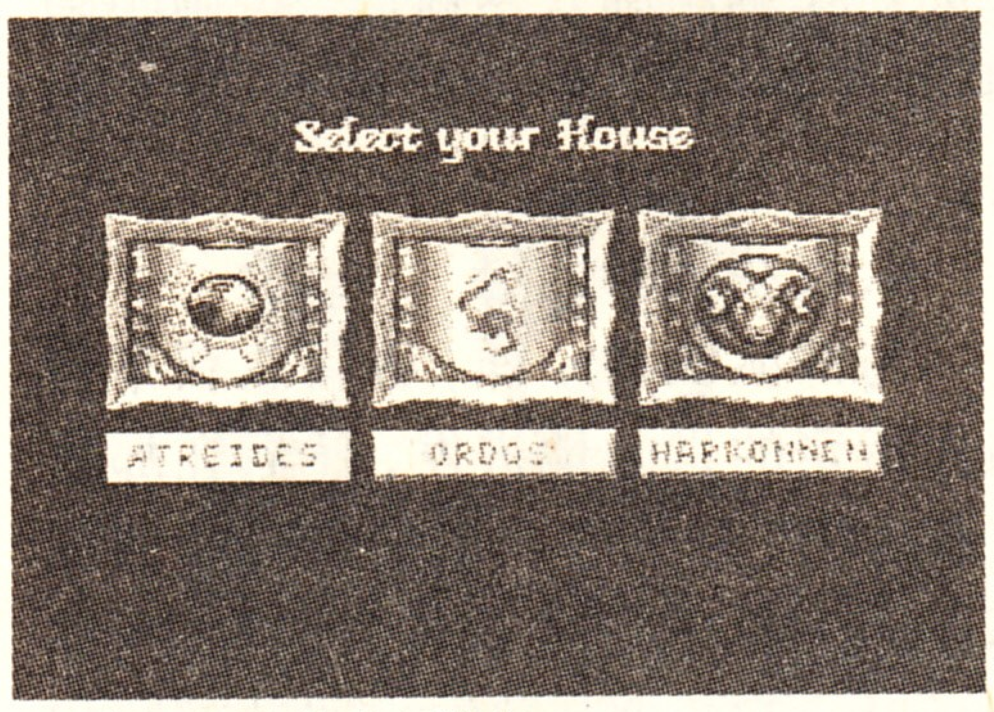
沙丘

阿拉吉斯之战

文/时雨

机种 MD 厂商 WEST WOOD 类型 SLG 容量 8M

自 IBM－PC 上移植的著名战役类 SLG！



▲在三个家族中任选其一

《DUNE Ⅱ》恐怕玩电脑的人都应知道，那在荒芜的异星上扩张领土、开采资源的刺激令人难忘。如今，WEST WOOD 公司将其移植到了 MD 上，因 MD 上没有出过一代，所以取名《DUNE》（沙丘）时没有加上“Ⅱ”字样。

故事讲述的是发生在一个叫作 Arrakis 行星上的三个家族之间的争端。虽然故事很平常，但其精彩程度却并不逊色。在这部游戏里，你既要具有实业家的眼光、军事家的谋略，又要具备一个优秀战场指挥官随机应变的素质。

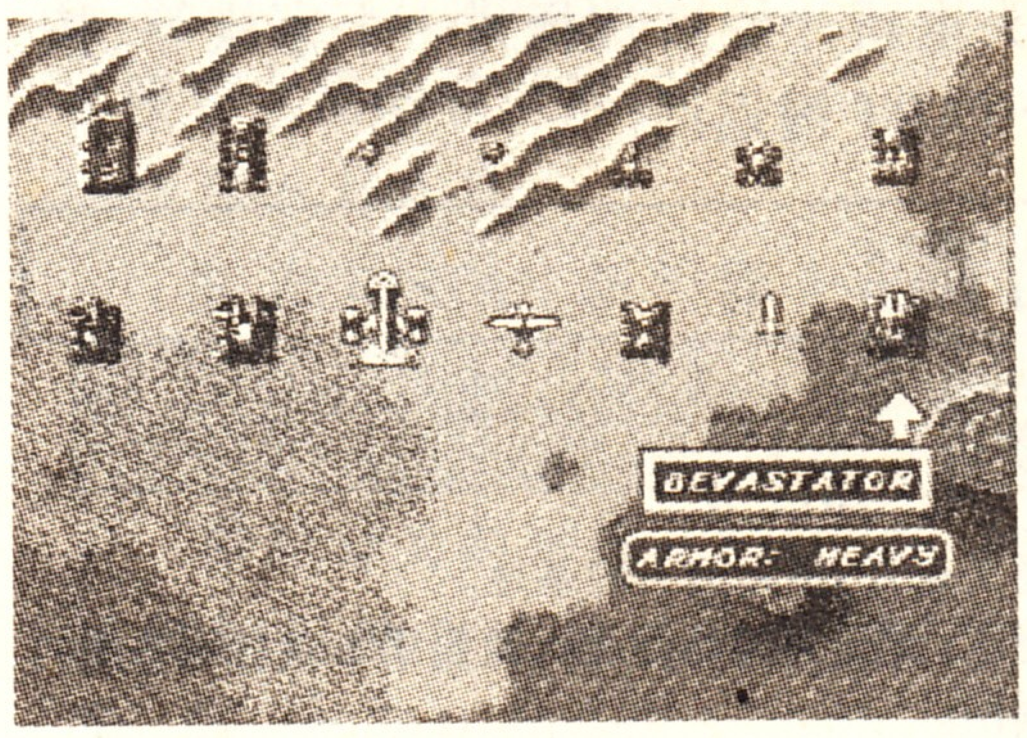
游戏中玩家的主要活动是修建各种建筑物、开发和生产武器装备、攻击并摧毁敌方的基地。在 Arrakis 行星上盛产一种调味香料，通过收获这种香料并加以提炼，你可以取得用于生产和建设的资金。这可以使人联想到历史上东西方之间的香料贸易（利润可观），以及由此而进行的海战。

所有梦想都要靠这些铁家伙来帮你实现！

地形介绍

沙地：所有部队均可通过。

香料生长区：收获香料积累资金。



▲武器装备多但需开发生产

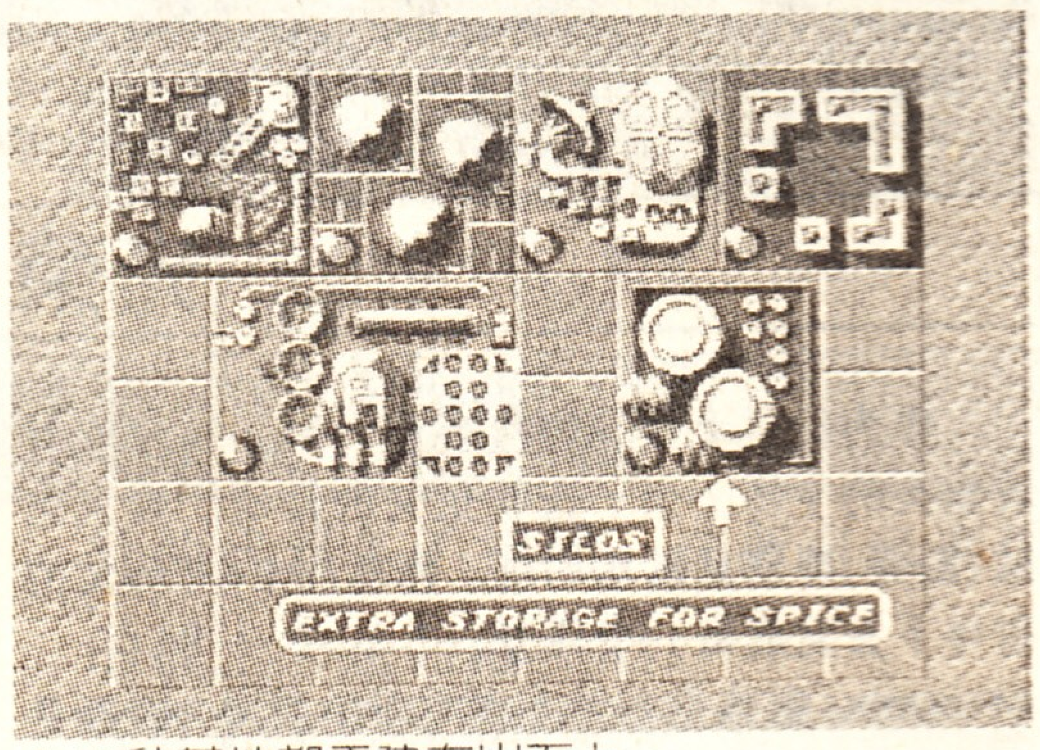
岩石：在岩石上才能修建建筑物。

沙丘：使所有部队减速。

山峰：车辆不能到达，步兵才能到达。

武器装备的大部分都可以从星际港口（Starport）购买到（家族独有武器除外）。价格经常波动，有时比出厂价贵一些，有时则便宜一些。只要你有钱，很快就能得到你所急需东西。

此外，在 Arrakis 星球上生长着一种吞噬车辆的蠕虫，它经常出没于香料生长的沙漠之中。战车集团的炮火可以将它驱走，但单独的车辆与它相遇，十有八九会被吞吃掉，尤其是毫无自卫能力的香料收获车。



▲15 种基地都需建在岩石上

项目＼建筑	混凝土板	兵营	提炼厂	炮塔	火箭炮塔	宫殿	星际港口	护墙
英文对照	Concrete slabs	Barracks	Refinery	Turret	Rocket turret	Palace	Starport	Defensive wall
造价（$）	15	300	400	125	250	999	500	50
耗电	0	－10	－30	－10	－20	－80	－50	0
作用	用于加固建筑物或路面	生产步兵部队	提炼香料赚取资金是唯一的财政来源	用于近距离防守	用于远程防守，可以用来防御飞机的空袭	派出物种部队，执行对敌人心脏打击的任务	购买车辆武器装备	为建筑物提供防护
项目＼建筑	建筑基地	发电厂	前哨基地	地下仓库	车辆工厂	修理工厂	航空工厂	———
英文对照	Construction yard	Wind trap	Outpost	Silos	Vehicle factory	Repair factory	High tech factory	———
造价（$）	900	300	400	150	400	700	500	———
耗电	———	100	－30	－5	－20	－20	－35	———
作用	用于建造其他的建筑物，少了它就不能造其它的工厂等建筑物，战争潜力就被大大削减	为所有的建筑提供能源，电力不足会减少建筑物的防御力	备有大功率雷达，可显示全景地图。电力不足时会自动关闭雷达	贮存香料，如果你的钱有节余，可以建造仓库把钱存起来，每个仓库容量为2000$	开发和生产车辆、武器装备，整个战争工业的核心，也是敌人攻击的主要目标	修理损坏了的车辆，它可以帮助你节省许多生产车辆的资金	生产飞机，可以生产运输机，加快收获香料的工作，也可以生产扑翼机对敌人进行空中打击	———

项目\装备	收获车	建筑工程车	步兵	伞兵	三轮摩托化部队	四轮摩托化部队	导弹发射车	战斗坦克
英文对照	Harvester	MCV	Infantry	Trooper	Trike	Quad	Missile tank	Combat tank
装甲	轻型	轻型	轻型	轻型	轻型	轻型	轻型	中型
作用	收获香料	建造新的建筑基地	攻击,占领山峰,保护收获车	攻击,占领山峰,保护收获车	侦察,攻击	侦察,攻击	远程攻击	攻击
项目\装备	主战坦克	运输机	扑翼飞机	音波坦克	死亡之手	破坏者	迷惑火箭发射车	———
英文对照	Seige tank	Carry all	Ornithopter	Sonic tank	Death hand	Devastater	Deviator	———
装甲	重型	———	轻型	中型	———	重型	轻型	———
作用	攻击	运输车辆	实施空袭	远程攻击,但装甲较厚,为Atreides家族独有	威力巨大的战略武器	装甲极厚的重型坦克,为Harkonnen家族独有	击中敌车辆后可使其投向己方,为Ordos家族独有	———

操作说明:

1.修建建筑物:

将光标移到建筑基地上,按A键进入选择画面,选择你要修建的建筑物,按A键确定,然后退出。当你再次想建同一建筑物时,不用进入选择画面,按B键即可。

2.生产和开发武器装备:

将光标移到车辆工厂,按A键进入选择画面,选择你要制造的武器、车辆,按A键确定,然后退出。当再次想制造同一武器时,按B键即可。

3.部队的调动与攻击:

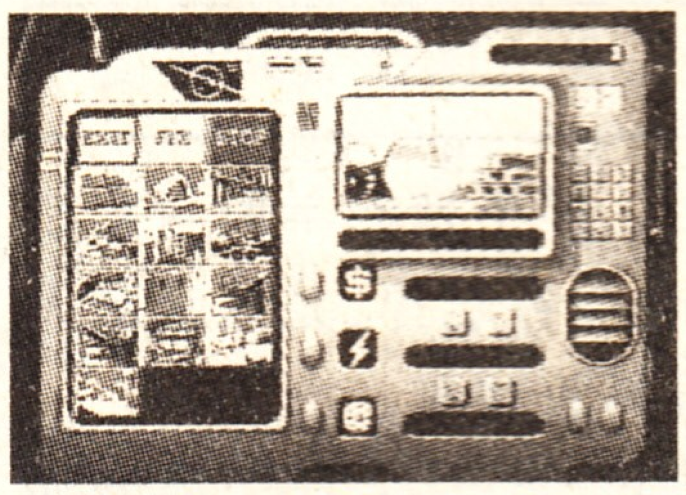
将光标移至部队附近,按A键,会听到人语拟音"Report!(报告!)"或"Yes sir!(是!长官!)。"然后将光标移至目的地,按A键确定,部队便会向目的地进发。如果目的地是敌人部队或建筑物,则部队达到射程之内后会自动发起攻击。此外,如果目的地是己方坦克,则受命坦克会自动跟随该己方坦克运动。这样,你就可以让一辆坦克率领一个战斗分队一起移动,而不必逐一对每一个战斗单位下移动命令了。但当接近敌人时,一定要将这种跟随状态解除,否则跟随坦克不会向已进入射程的敌人射击。

4.收获香料:

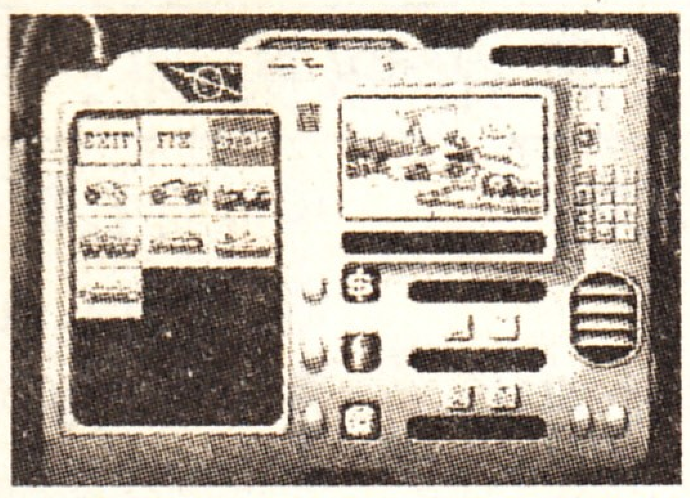
与部队调动一样,香料收获车会向你指定的目的地进发,然后在那里收获香料,装满香料后会自动返回提炼厂。当然,在它收获香料过程中,你也可以让它返回,操作与调动部队相同,只不过目的地是香料提炼厂。

5.游戏设定:

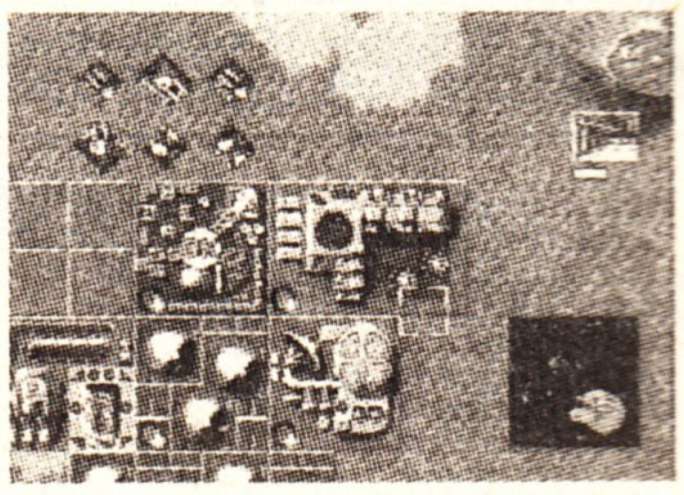
在游戏过程中,随时按START键可以进入游戏设定画面。设定项目有:音乐(ON/OFF)、音效(ON/OFF)、雷达(ON/OFF)、音乐测试、音响测试、密码输入、游戏复位(从这一关关头重新开始)、选择另一个家族等,按START键返回。



▲开始时,能够生产的建筑不多,基地升级后设施才能增加。



▲生产战斗装备要看清它们的各项数值,选择性价比高的吧!



▲组成一个战斗群,则强大的火力会使己方处于优势。

光荣!为了上帝的荣耀而聚敛财富!

作为行星上世袭的执政官,Atreids家族有着悠久的主持公道、匡扶正义的传统。族人忠诚、勤劳、善良且嫉恶如仇。你将在Cyril师父的指导下去完成每一个任务。

Ordos家族是行星上富有者的联盟,曾经是Atreids家族的盟友,但在利益的驱使下,终于与Atreids家族反目成仇、分道扬镳。他们相信暴力和恐怖手段可以使他们变得更强大,是介于正邪之间的中间势力。在这个家族中的老师叫Ammon,他会给你一些提示。

Harkonnen家族是宇宙中黑暗势力的代表,凶猛而贪婪,信奉强盗逻辑。为了获取最大的经济利益,无论是对敌人还是对朋友都同样毫不留情。而你在这个家族的老师Radnor简直就是邪恶的化身。

游戏中提到的另一个人就是皇帝Frederick。由于他暗中支持Harkonnen家族的不光彩行为,无论是哪一个家族获胜,他都得到了他应得的东西——惩罚。

该游戏以密码方式记忆,以下每关通关密码分别是按Atreids、Ordos、Harkonner家族的顺序给出的。

MISSION 1

通关条件:收获香料,完成1000元的定额。

建议:首先铺设水泥板,然后在上面修建发电厂。以同样的方式维修提炼厂,以便完成定额。

密码:DIPLOMATIC,DOMINATION,DEMOLITIGN

MISSION 2

通关条件:挣2700元定额或摧毁敌人的基地。

建议:修建前哨基地后,你就可以建造一个兵营来生产步兵部队。用步兵保护你的收获车。

密码:SPICEDANCE,SPICESABRE,SPICESATYR

MISSION 3

通关条件:摧毁敌人的基地。

建议:修建一座车辆工厂来生产武器。

密码:ETERNALSUN,ARRAKISSUN,BURNINGSUN

MISSION 4

通关条件:摧毁敌人的基地。

建议:不断生产坦克,并且升级你的坦克。

密码:DEFTHUNTER,COLDHUNTER,DARKHUNTER

MISSION 5

通关条件:摧毁敌人的基地。

建议:生产运输机会加快香料的收获。

密码:FAIRMENTAT,WILYMENTAT,EVILMENTAT

MISSION 6

通关条件:摧毁敌人的基地。

建议:建造并策略地将火箭炮塔布置在你基地的周围。

密码:ASHLIKENNY,SLYMELANIE,ITSJOEBWAN

MISSION 7

通关条件:摧毁敌人的基地。

建议:① Atreids:音波坦克是一种有力的武器。

② Ordos:迷惑火箭弹是一种有力的武器。

③ Harkonnen:破坏者是一种有力的武器。

密码:SONICBLAST,STEALTHWAR,DEVASTATOR

MISSION 8

通关条件:摧毁所有敌人(另两个家族)的基地。

建议:用火箭炮塔对付敌人扑翼机的空袭。

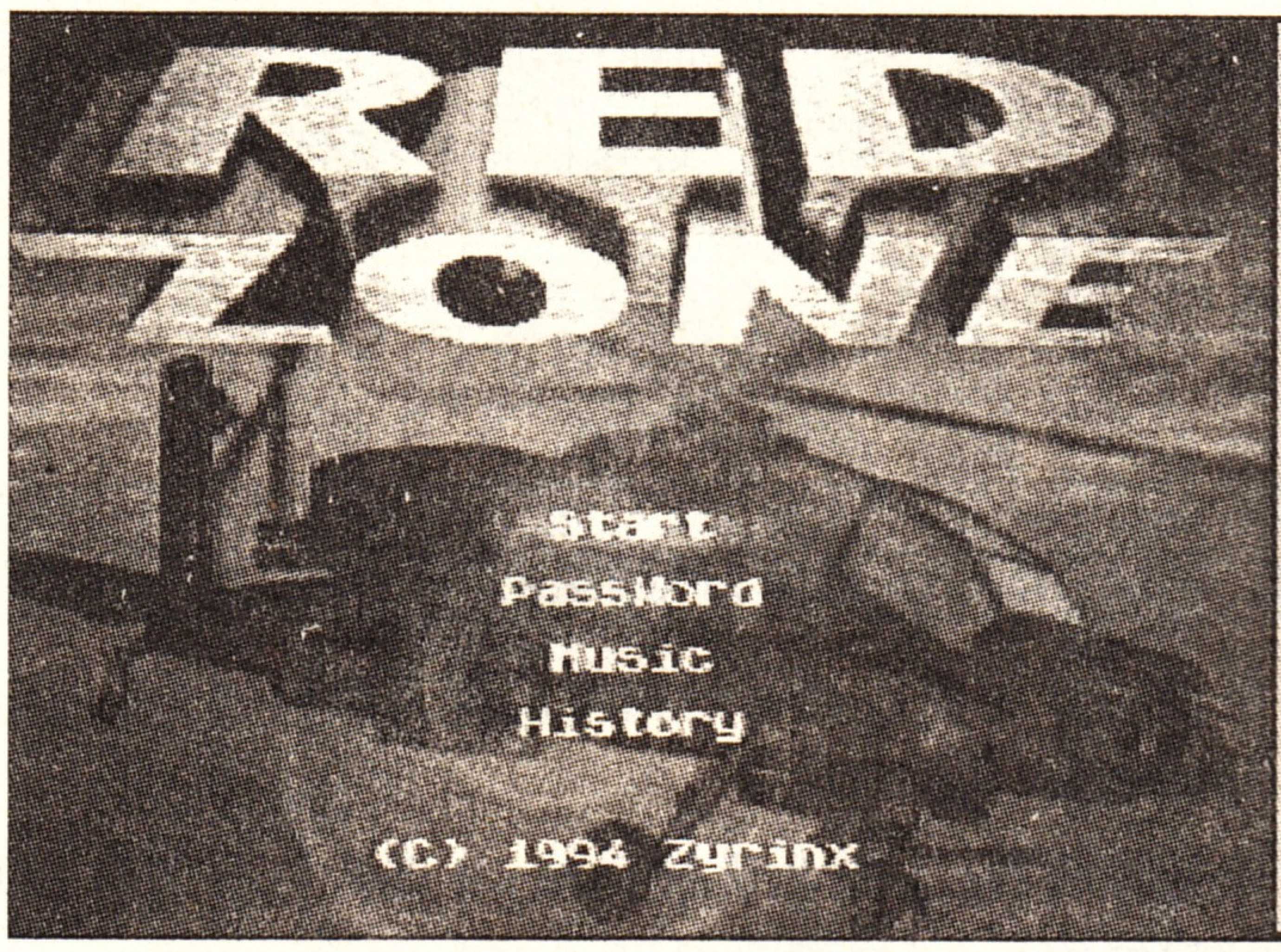
密码:DUNERUNNER,POWERCRUSH,DEATHRULER

MISSION 9

通关条件:摧毁Frederiek大帝控制着的基地。

建议:充分利用宫殿,因为这不消耗金钱。

责编:PINSER



红色地带

机种 MD　类型 3DSTG　容量 16M
厂商 TIME WARNER&ZYRINX

文/银见

一款旨在击败军国主义侵略行为的游戏!


▲你究竟想干什么?想要征服世界吗?

1995 年 4 月 19 日

小国 ZYRISTAN 发生了军事政变,军队接管了的政权。这次政变是由该国的军事首领伊万·雷托维兹策划的,他是一个野蛮的精神病人,也是一个声名狼籍的骗子。这个国家拥有大量的核武器。

1995 年 6 月 4 日

据 ZYRISTAN 新闻媒介报导,该国的人民正在受到放逐和拷问。自由世界的国家正在讨论如何制止伊万的暴行,但最后只是决定见机行事。

1996 年 4 月 9 日

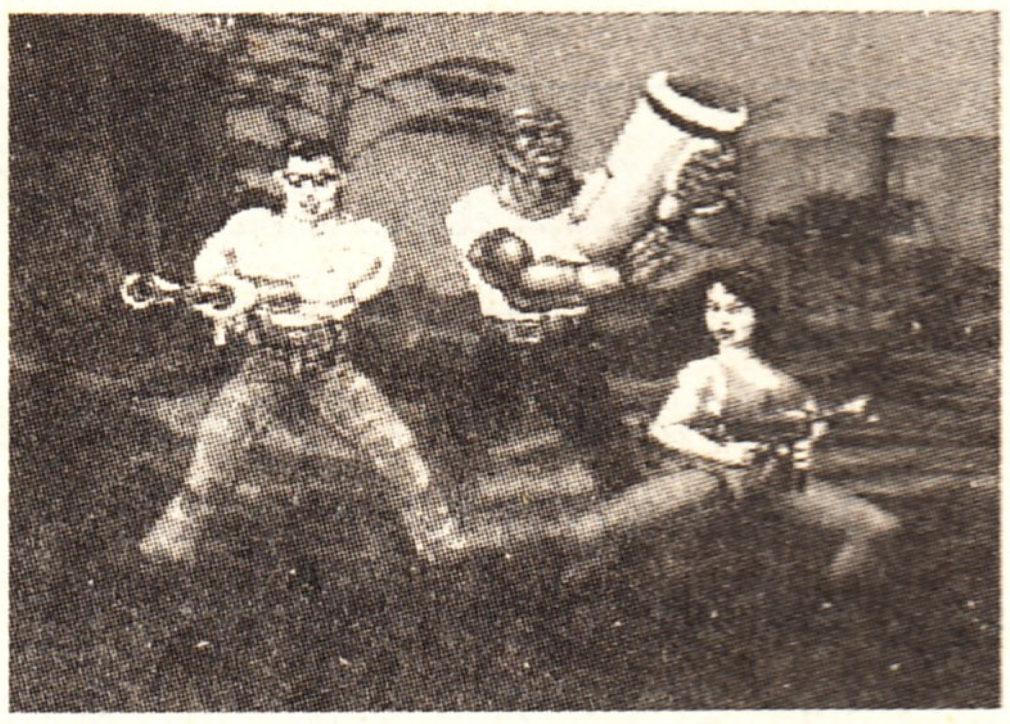
伊万毫不在意国际上对他的指责,仍然在残忍地空袭之后占领了邻近的一个小国,他的军队消灭了一切抵抗者并杀害了成千上万的无辜群众。

1996 年 11 月 25 日(07:00)

独裁者伊万又对另外两个国家施压,无耻地要将它们据为己有,并威胁说如有人要阻止他,他就不惜使用核武器。并要世界 24 小时后答复他,还自称这是最后一次领土扩张。但对于疯子来说,欲望真的有止境吗?他是要统治全世界呀!

1996 年 11 月 25 日(10:30)

为了阻止伊万的疯狂行为,特种部队的三名战士驾驶着 AH-64B 阿帕奇武装直升机潜入该国,目的是要破坏伊万的核力量,通过一种计算机病毒使导弹无法发射,时间紧急,能否拯救世界就看你的了。

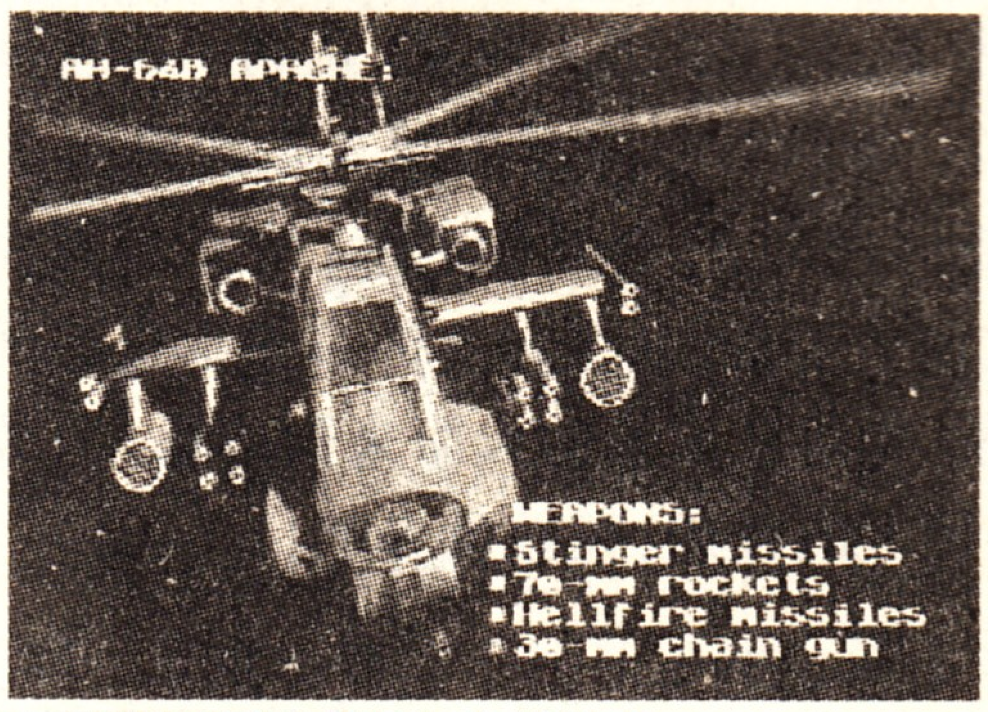

▲三名拯救世界的战士,将在你的指挥下完成这伟大的使命。

先进的武器装备,足以将敌人打得落花流水!

游戏分为两种战斗模式,一种是驾驶阿帕奇武装直升机进行空战,另一种是从直升机上下来,进行单兵作战。在这两种模式中可以使用多种武器,所以要对武器的性能有所了解。

驾驶阿帕奇时:

● 30MM M230A-1 CHAIN GUN——30mm 机枪,为最常用武器,射速快,但威力小,弹量满值为 1200 发。



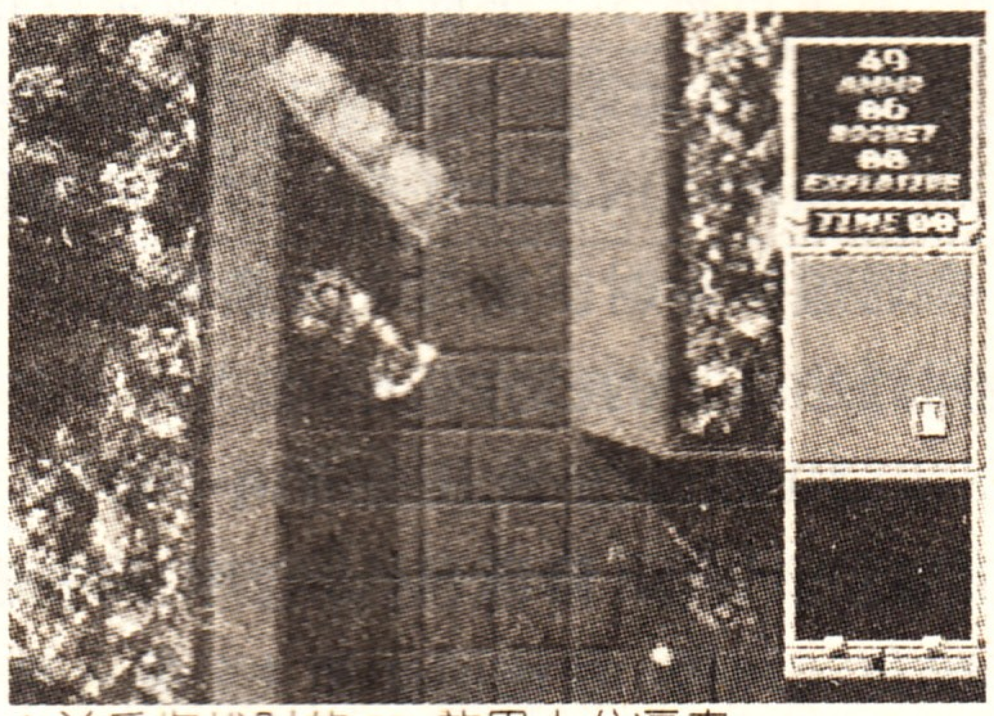
▲驾驶的阿帕奇火力十分强大。

● HYDRA-70 ROCKETS——水蛇对地火箭弹,圆形瞄准具,威力一般,弹量满值为 76 枚,可尽情使用。

● AGM-114 HELLFIRE MISSILES——地狱火热寻的对地导弹,方形瞄准具,可自动寻找并锁定目标,威力大,弹量满值为 8 枚。

● FIM-92A STINGER MISSILES——毒刺雷达制导对空导弹,放射瞄准具,可自动寻找并锁定目标,威力大,弹量满值为 4 枚。

进行单兵作战时,可以在三名战士中任选一名来进行,而他们所持的武器各不相同,选择自己喜爱的战士来进行战斗吧!


▲单兵作战时的 3D 效果十分逼真。

沙兹(SHADS)

● AR-15 ASSAULT RIFLE——攻击来复枪,威力小,通常要许多枪才能干掉一名敌人。

● HAND GRENADES——手雷,威力大,范围广,可以引爆地面上的障碍物。

罗克(ROCCO)

●FLAME THROWER——火焰喷射器，威力大，可使敌人浑身着火、燃烧而死。

●ROCKET LAUNCHER——火箭筒，射程远的大威力武器。

麦瑞治(MIRAGE)

●UZ-1 SUBMACHINE GUN——乌兹轻机枪，威力不大，但射速较快。

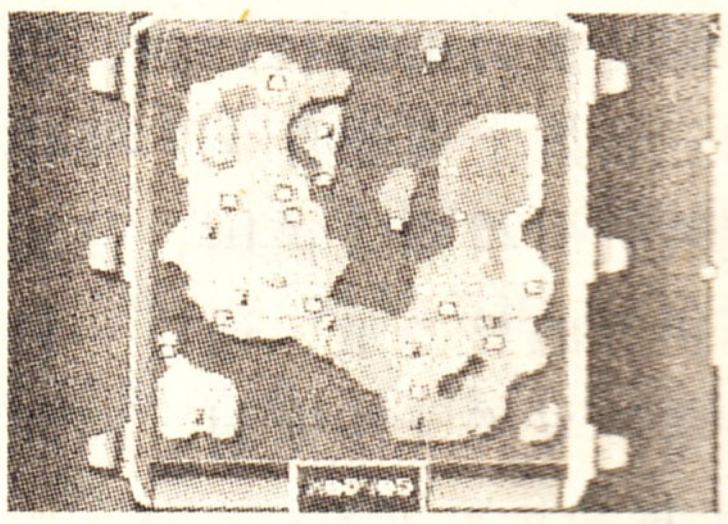
●DAGGERS——匕首，可一刀射死一名敌兵，若没有射中还可以捡起来。

熟练掌握各种技巧是完成任务的关键!

驾驶阿帕奇时：↑为前进；↓为后退；→←为转向；A键为机枪；B键为发射外挂武器；C键为更换外挂武器。START键可调出总地图，其中白色箭头为目前位置及航向，A为弹药补给点，F为燃料补给点，R为维修点。地图画面中按↑+START键可调出辅助视窗，其中按A键确定，C键退出；在此画面中MISSION为介绍任务及行动步骤；SAT·MAP为解析地图，坐标确定后A键放大，B键还原；INFO可提供目标的扫描图像及数据，坐标确定后A键可查看。

单兵作战时：A键为常规武器；B键为特有装备，以按键时间控制远近；C键为跳跃、拉闸、取物，其中红十字为医疗箱，A为常规弹药，G为特有弹药，E为炸弹；A+B键可施放炸弹。

游戏经验介绍：在驾驶阿帕奇时要对于画面上显示的所有数据一目了然；对待敌人的任何军事力量要给予坚决的打击，同时注意合理地运用每一个补给设施。巷战时要尽可能避免与敌人混战，要巧妙地各个击破并尽量节省弹药，还要注意撤退的时限。


▲地图中标明了各种设施的位置。


▲放大雷达图像可看到敌火力。


▲独裁者的走狗们去死吧!

为了自由及正义而战，LET'S GO!

独裁者伊万发动了核战争!

你只有24小时!

MISSION1：直飞目标地点与伤员对话。

MISSION2：进入基地之前，先沿电线将电机炸掉，大门处的大炮便会停止射击，进入基地启动电脑后，用炸弹将退路上出现的铁门炸毁，即可顺利撤出。

MISSION3：此任务有三个目标，先去地图最上方的目标1炸掉机场内的战斗机。然后到最下方的目标2，进入基地后，从最后一个房间的陷落处向右走，到达隧道乘电车至目标3。在基地中启动两台电脑后从右侧移动柱子进入，启动第三台电脑后按原路撤出。

MISSION4：此任务是穿过铁栅通道，炸掉潜艇，从后面通道撤退时，要等上方横梁落下方可通过。撤出后要回到小岛上的己方基地。

MISSION5：此任务有两个目标，先去敌军仓库，沿左侧进入内部并降落；进入仓库，将铁栅下方房间深处的化学药桶炸毁，铁栅便会消失；进入最后的房间，从陷落处向左走到另一房间，将炸弹布在传送带上；撤出仓库，起飞后沿炸开的通道到达导弹发射场，会看到将要以顺时针依次发射的四枚核导弹，在发射之前迅速将其摧毁。

MISSION6：此任务是营救战俘，先去目标点对话(不能击毁己方的卡车)，然后飞至监狱附近的电厂，进入电厂用炸弹炸毁其中的三台电机，并拉下右边电机外的电闸，沿着随之出现的桥便可找到第四台电机，将其炸毁后直飞监狱；营救博士需要的两把钥匙分别在：右侧第一个牢房电闸旁的战俘身上和第二个牢房的敌兵身上。打开锁链，把博士推出监狱，任务即完成。

MISSION7：此任务是护送战俘和乘坐卡车到海边，换乘汽艇从海上逃脱，沿途敌人会疯狂攻击卡车的汽艇，一定要小心守护。

MISSION8：此任务是潜入敌军基地，在电脑中输入USENAME：IVAN……，PASSWORD：DEATH……，然后撤出基地即完成任务。

MISSION9：起飞后在公路旁等敌军车队到来，击毁护航的直升机及坦克后，随车队行至超级大炮附近，击毁车队前后的两辆吉普车使车队停止前进，按住C键到卡车上方吊起炮弹，将其运到大炮旁的洞口处装弹；进入炮台，把炮口调转至反光处发射，炸毁敌军燃料库周围的铁栅，任务即完成。

MISSION10：进入仓库，从两条传送带中间的管道连着跳到下行的传送带上，向下走进入内部。从第一个房间的底层上行到房间2；继续右行穿过房间3来到房间4，拉下上层的电闸后返回房间2；打开传送带，按C键抓住箱子，越过岩浆穿过两个平台；从平台2的右侧走进房间5；打开闸门放掉岩浆，便可从原来的火海来到战场。决战的时刻到了，去粉碎伊万的狂想，拯救世界吧!

责编：PINSER



热作丛林

采用大量剧场版卡通片段
超越传统系统设置的游戏！
在三种次世代机同时发售！！



街头霸王Ⅱ卡通版
STREET FIGHTER Ⅱ MOVIE

文/半熟

类型：综合型互动性卡通 GAME　媒体：CD－ROM(2 枚组)
机种：PS、SS、3DO　厂商：CAPCOM

以剧场版卡通为基础制作的新型综合互动式游戏！

CAPCOM 的"街霸"，这句短语成为软件质量及销量的保证，已有好几年的历史，对于其制作商的 CAPCOM 本身而言，"街霸"所创造的巨大效应早已绝非仅仅是经济利益那么简单。因此，SF 系列续作的推出便对于制作者有着更高的要求：虽然 SF 的招牌已是销量的保证，但也因相同前提，必须在节目质量及创意上不输于前作才能保持该系列的号召力和竞争力。

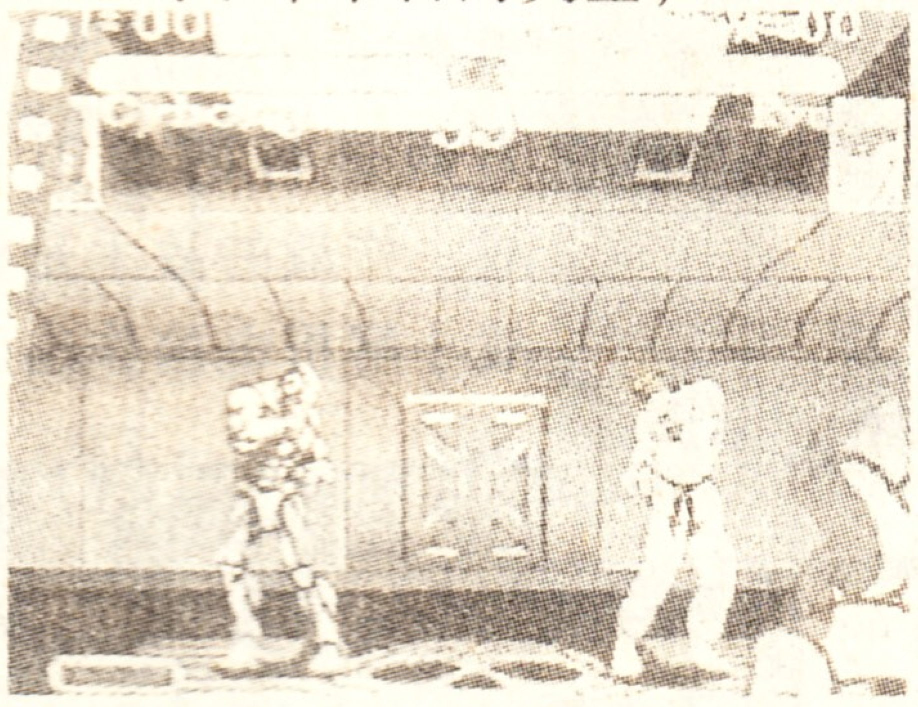


◀S F Ⅱ的卡通在玩家们心中的份量着实不轻

迄今为止，SF 在各个领域均获得理想的战绩：无论漫画、电影、卡通、手办模型都借 GAME 的声势而大受欢迎。电影及卡通以游戏为基础制作，而之后又出现了以影片为基础再制作而来的游戏。这回要介绍的，便是这样一款以游戏为设定基础做出的卡通，再做回游戏的节目。自然啦，里面收入了许多原作的动画片段，而且是在 SS、PS、3DO 上同时发卖，可以想象制作者是充满了信心地推出这款节目的吧。

影片或卡通片的游戏化，通常一听到这种说法就会习惯性地想到将以 AVG 形式出现，但本节目则全然不同，采用崭新的手法及系统去将卡通制成 GAME，CAPCOM 的宣传口号是："让不了解剧情和没看过卡通的人可以投入地游戏，而看过卡通片的人也会得到全新的感受。"

对于本节目的类型，CAPCOM 也在尝试一种全新的模式，这种被称作"互动性影片"的系统类型，只从名字上看会让人觉得"和那些电影改编的 AVG 区别何在呢？"下面，就让我们一起来看看，它的剧情、背景设定，以及游戏中所包含的模式。相信看完之后，诸多问题也就会迎刃而解了。



◀有血格有头像有气力槽，感觉这个画就是"Ⅱ X"版嘛

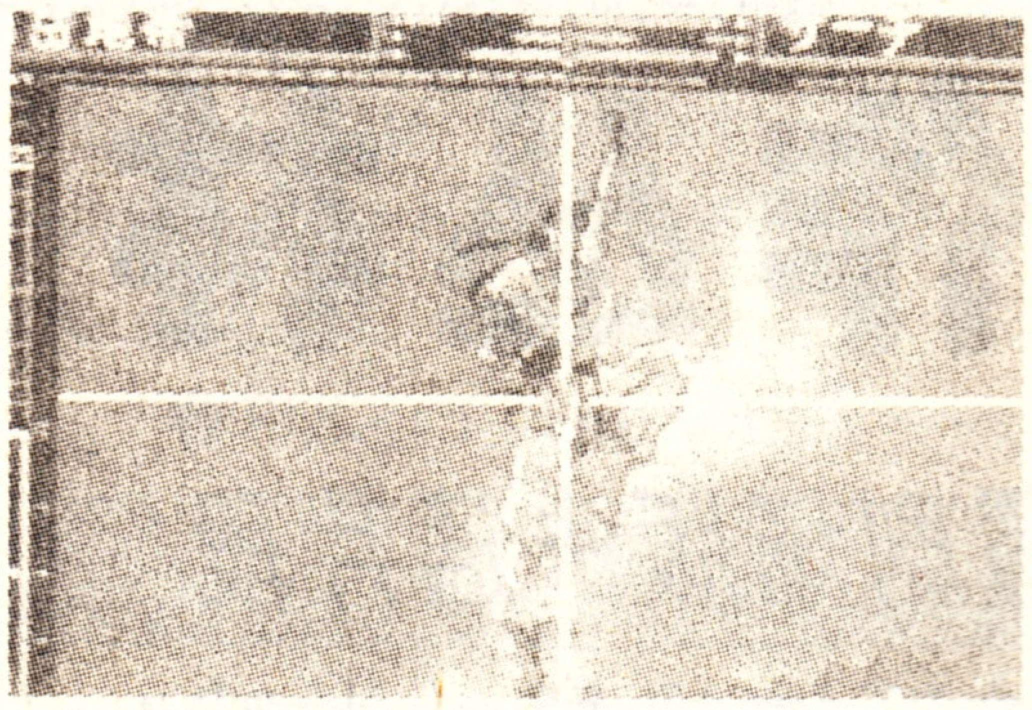
要扮演的主角竟是……?！

在剧场版卡通中，邪恶的组织"SHADOW"开发出一名机械战士，似乎没有正式定名，被多数人习惯地称做"Cyborg"，它在作品中只是个情报员，曾被春丽一脚踢掉了脑袋。而在 GAME 中，作为玩者的你我，要去操纵或扮演的主角居然正是这个家伙！而 Crbory 的宿命与原作相同，是通过学习得到世界上各战士的技巧，最终目标即揭开 SHADOW 的敌人"传说的格斗家——隆"的神秘面纱，并向他挑战。

接着，便是"SF Ⅱ"的 3 种模式！

MODE1 主 GAME 模式

本模式是培养为打倒隆而制造的 Cyborg，让它学习



◀仔细学习隆的升龙拳

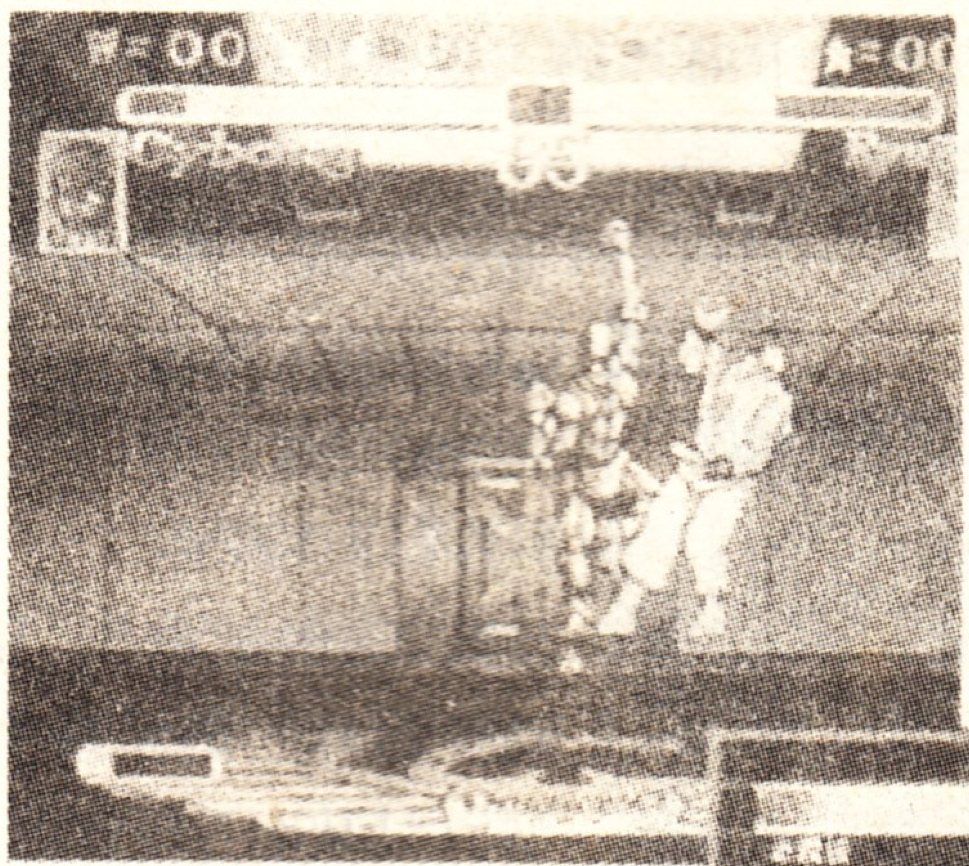
各种必杀技，成长为完善的超级战士的游戏。

Cyborg 拥有对所见的技巧进行记录和学习的能力，在全流程中它将随剧情推进不断得到新技巧并提升各项能力值，最终成为游戏者所独有的完会体战士。这位战士将在进行入 GAME 终盘时与 SHADOW 的宿敌——隆，进行对决。

在学习格斗家们的技巧时，将看到大量的剧场版动画。当然，加入了电子化的窗口，这样，带有游戏色彩的视窗处理加上充满迫力的原作卡通，画面的抢眼是无须置疑的。

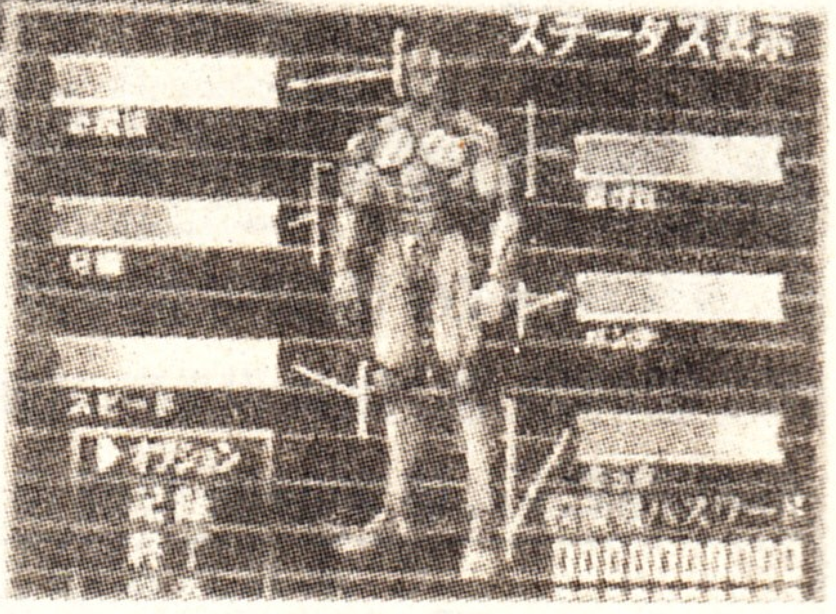
对于看过卡通的朋友，以 Cyborg 的视角去重温这些片段，一定会感到全新的气氛。

MODE2 模拟战模式



◀锻炼自身的能力!

这是在 SHADOW 的秘密基地内，为测验 Cyborg 的实力而进行的模拟对战。作战的敌手是由战斗解析电脑作出的假想敌隆，在这里试练的成果可以进行存储并编密码作记录。



这个模式中，可以见到自己培育的 Cyborg 与朋友的 Cyborg 及隆进行较量，不同数值、不同侧重方向的 Cyborg 碰到一起，才能充分体现双方的价值。Cyborg 的数值共有六项：

必杀技、投掷技、守备力、拳击力、速度和脚踢力重点发展哪些数值，让自己的 Cyborg 成长为什么样的战士就要看玩者的性格了。总之，在过去的对战系列中那个毛头小伙子"隆"竟成了本作的 BOSS，那么他的威力上升到何等程度简直想想都觉得可怕吧，为了超过他，必须日夜不停地修炼才行。

MODE3 资料表示模式

这是将 GAME 中的各种资料收在一起，随时可以进行检索的模式。分为"战士资料"、"剧场版设定资料"、"美工资料"三项。无论登场的角色、物品和必杀技都可以从中查到，而且，随游戏的推进，资料将越来越多，即每当有新的人、物出现，其背景材料都会随之收进资料库中。那么，游戏完成时，玩者也将获得一份完善的"SF Ⅱ MOVIE"资料。



CAMMY 的头▶像在背景上出现



▲用动画与实际背景结合的卡通画面会完全再现吗?

对卡通版街霸有兴趣的朋友们，看到这里，是否有了一些大致的了解呢？在 CAPCOM 本身而言，也不啻是一次创举，以卡通剧场版为素材，带有对战格斗及音成要素的互动性节目的推出，将获得巨大成功还是毁誉参半？说明 CAPCOM 另辟蹊径显示实力呢，还是可以理解为它在正统时战节目的制作上已经技穷了呢？仁者见仁，智者见智，而对于 SF 迷的你我而言，这部作品无论意义如何，都是绝不可错过的。

责任编辑：KING



北京万和游戏一族邮购价目表　面向全国　购卡　换卡

特别介绍——本店独家销售台湾产世嘉五代“双制式”Ⅱ型机

本店独家销售台湾产世嘉五代“双制式”Ⅱ型机，内置 NTSC/PAL－D 双制式线路，自由转换，100%兼容美、日版世嘉卡带。使玩友一机在手即可同时享受两种不同制式游戏给您带来的乐趣。特优价：780 元（本店赠卡一盘）

世嘉五代Ⅰ型 PAL-D 100%兼容（台湾）	660元	MEGA JET 便携 NTSC 100%兼容（日本）	680元
世嘉五代Ⅱ型 PAL-D 100%兼容（台湾）	720元	世嘉五代Ⅱ型 PAL-D 100%兼容（深圳）	650元
世嘉五代Ⅱ型 NTSC 100%兼容（日本）	750元	妙博士Ⅱ型机 PAL-D 100%（深圳）	580元
世嘉五代Ⅱ型 PAL-D 100%兼容（日本）	850元	世嘉五代Ⅱ型 PAL-D （广东）	540元

★购以上机种均可在下表赠卡范围内任选一卡赠送，广东产世嘉机为散件组装，均无赠卡，保修一月。

赠卡范围

12人街霸	120 F-22	80 神枪Ⅱ	100 海豚Ⅲ	90 美少女战士	110 海豚Ⅰ	60
危险地带	105 川崎赛车	75 魂斗罗	100 蜘蛛人Ⅱ	120 超级魂斗罗	70 坦克	100
真人快打Ⅱ	130 环球赛车	100 异形战士	85 沙漠风暴Ⅰ	65 赌城＋HQ赛车	100 灰狼	150
红色战区	100 顶级赛车 Ⅱ	75 雷鸟Ⅳ	80 沙漠风暴Ⅱ	90 圣骑士战记（原）	90 外星王子	80
饿狼传说Ⅱ	115 街头飙车	145 真实谎言	100 特勤战士	120 EXO行动组	140送 报童	50
越空狂龙	100 印地赛车	110 碎裂暴风	80 恐怖角	135 魔界大法师	105 魔法方块	65
沙漠风暴Ⅲ	95 文豪赛车	90 篮球飞人	95 时空战警	130 米老鼠纪念版	100	
七龙珠	110 机车王 Ⅲ	110 世界英雄	100 M-29	70 联合大作战	70	
李小龙 Ⅲ	120 台球	75 亚生物战争	70 异形风暴	60 乱世群英	90	
龙虎拳	100 战斧 Ⅲ	80 阿拉丁	90 蜡笔小新	100 丛林冒险Ⅰ	100	
F-15	65 J联盟	120 复仇者	150 魔甲奇兵	60 丛林冒险 Ⅱ	105	
武士魂	70 真人Ⅰ（原）	100 侏罗记Ⅱ	90 宇宙达人	60 X-MAN人Ⅱ	100	
音速 Ⅱ	75 机械战警	95 变形侠医	110 空牙	80 95'NBA篮球	120	
音速Ⅲ	85 终极战役	125 太平记（原）	70 机车王Ⅱ	90 95'FIFA足球	90	
音速Ⅳ	90 雷电传说	70 海豚Ⅱ	90 米老鼠	70 战斗玛利亚	80	
武士道	120 狮子王	130 唐老鸭	60 F-1赛车	70 戴维斯网球	90	

★若需送非赠卡，只需以卡价减 80 元加机价，例：送 16 人街霸 220 元，购机赠卡为（以台湾产机为例）720 元＋140 元（220－80）＝860 元，以此类推。

非赠卡带

恐龙格斗	180 真人快打Ⅲ	200 太阁立志传	330 光明Ⅱ	130 魔强统一战	160 众神遗产	280
95蜘蛛人	150 16人街霸	220 忍者武雷	150 英雄传说Ⅱ	130 欧陆战线	130 台湾大亨	200
皇家血脉	200 16人街霸（原）	240 NBA JAM	145 大航海 Ⅱ	280 悟空外传	160	
梦幻之星Ⅳ	140 12人街霸（原）	165 石中剑	190 金刚战神	110 亚瑟传说	185	
拳王争霸	190 饿狼传说（原）	165 大战略Ⅱ	140 空牙＋雷电	130 光之继承者	140	
元朝秘史	190 侍魂（原）	160 鸟人舰队	170 三国Ⅱ＋Ⅰ	180 三国Ⅲ＋大战略	170	
摇滚赛车	160 战棋（全中文）	200 侍魂	140 民国问答	200 格四Ⅲ	140	
光明Ⅱ（原）	180 光之继承者（原）	165 新创世纪（原）	190 三国Ⅲ	160 沙丘	170	
摔角霸王	180 格四Ⅲ（原）	165 幽白外传（原）	170 信长野望	270 三国Ⅰ＋大战略Ⅱ	225	
环保坚兵	145 修罗之门（原）	160 际奇兵	145 斗技王（原）	170		

★唯一面向全国开设换卡业务的专卖店，各地玩友凡在我店购卡，今后即可凭本店发票换卡，例：购“太平记”70元换“战斧Ⅲ”80元，补差价 10元，手续费 8元（80×10%）计 18元，邮资另付，以此类推，次数不限。

机种配件

超任美版主机 NTSC （日本）	1050 世嘉土星 32位机赠三张原版盘 电源 NTSC（日本）	3600 世嘉光电手枪	160
博士 7磁碟机 32M （香港）	1700 世嘉土星 V-CD影碟解码器 （日本）	1600 超任 EL010手柄（香港）	85
超任扩充 16M（香港）	650 世嘉土星光枪送 VR特警原版盘（日本）	750 超任 EL030手柄（香港）	90
超任世嘉双用手柄（香港）	100 世嘉土星专用手柄（香港）	190 超任制转	170
超任游戏磁碟 10张起邮	4元 张 索尼 32位光盘机赠电源 NTSC（日本）	2850 超任世嘉双用仿街机摇杆	220
世嘉光盘机 赠盘一张（日本）	1200 索尼专用手柄（香港）	190	
世嘉Ⅱ型六键手柄（香港）	35 索尼专用记忆卡（日本）	290	
世嘉无线摇控手柄 2只装（日本）	180 松下 3DO 32位机赠电源 NTSC（日本）	2350	
世嘉制式转换卡 NTSC-PAL	100 松下 3DO 2.0版 V-CD解码器（日本）	1750	
NTSC-PAL通用制转器	260 松下 3DO专用六键手柄 （香港）	120	

★电脑六键手柄（详见《电子游戏软件》96 年第 1 期）。配件：（电路版＋15 针插头）50/套，邮费 10 元；成品：120 元/只，邮费 10 元。

电脑游戏

智冠科技软体世界巨作“三国演义Ⅱ”近期发售，详情欢迎电话垂询。北京（010）407.3697
智冠科技全中文电脑游戏光盘：马场大亨、烈焰钢狼传、机甲猎人、大银河物语、黄飞鸿、射雕英雄传、笑傲江湖、九五真龙、超级大富翁、倚天屠龙记、鹿鼎记正在发售中，特价 49 元/盘（赠《软体世界快讯》2、3 期各一本）
购以上光盘三张以上者，本店为您免费快寄。

免费邮寄

请随时垂询以下光盘发售日期：刘伯温传奇、新蜀山剑侠、神雕侠侣、时空特勤组

万和游戏一族新年新奉献!!

每月送您伍仟圆

万和购物抽大奖

北京万和游戏一族游戏专卖店从一九九六年一月起开设：万和游戏月月大抽奖活动具体参加及奖励办法如下：

1 凡在本店消费200元以上者,均可参加,并有机会中奖。

2 北京地区朋友,可在购物同时,在本店填好表格即可,外地朋友,请把填好表格快件寄至本店游戏抽奖部徐立军收,本期活动截止日期为三月二十日,过时者顺延至下月参加。(表格复印无效)

3 本次活动由北京市东城区公证处公证并监督执行。

4 本期中奖名单。将刊登在四月份的《电子游戏软件》杂志本店广告上。

5 奖品为：一等奖 3DO游戏机 1名

二等奖 世嘉机及卡1盘 2名

三等奖 世嘉卡1盘 10名.

6 凡参予此活动者,均可获赠本店礼品一份。

7 请密切注意下期本店广告刊登第一期抽奖中奖名单。

姓 名		联系地址(邮编)	
何时在本店购何物		身份证号码	

注:★世嘉卡邮费一律10元,世嘉机邮费一律80元,千元以上机种邮费一律90元(全部特快专递)

★本店邮购部信守信誉,发货快捷,款到当日发货。 联系人:陈晖 李维春

★如有不详,请电话联系。电话(传真):(010)4073697 邮编:100010

★汇款地址:北京市东城区美术馆后街39号万和公司游戏部闫志刚(收)

超腾电玩

专营店提供

街机资料:《有奖机一拍通》披露数十款扑克、赛马等爆机码及翻版规律,88元/期,两期166元;《有奖机手册》30元;《动作机手册》30元;《电脑板原理与维修》100元,录像带160元,《有奖机密码破译软件》PC机用,附图纸、举例,400元/套;世嘉\超任与街机智能转接卡,398\428元,投币计时、计次调难度,代替电脑板营业。全套街机PLD片文件,1800元;修改街机程序。优价供MD、SFC及3DO等机卡盘,直销SFC&PC用3″1.44M优质磁盘,盒(十片)/30元,十盒起25元,百盒起22元,邮费8元/次,样品盘含详细目录4元,超任GAME新又全,PC GAME一网扫,详细目录5元。

通讯地址:安徽淮南市泉山邮局8号信箱

胡仁东收 邮编:232038

营业地址:淮南市陈洞路路西22号

电话&传真:0554-6645278

小松泓越

GAME

游 戏 ★ 天 堂 ★ 游 戏

本店以广交朋友为宗旨

竭诚为广大玩友服务

★各种16位机

★各种次世代机及周边设备

★大量软件

★办理收购旧卡、分期付款业务

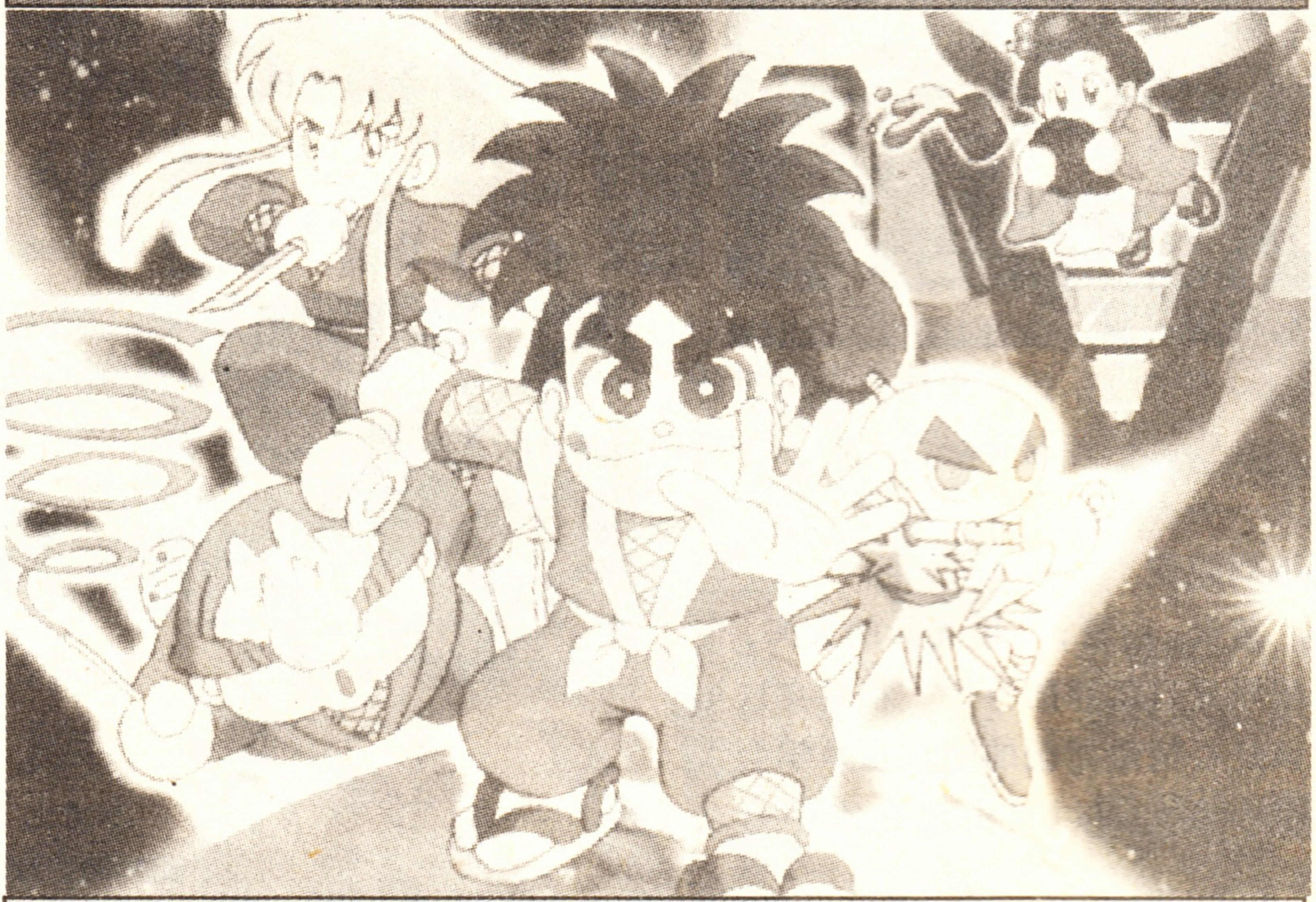
★办理租换、邮购业务、价格优惠

地址:北京市海淀区甘家口增光路24号

电话:(010)8422664 寻呼:6161166呼7991

邮编:100037 联系:胡浩泓

伍佑卫门的冒险足迹延伸到宇宙！



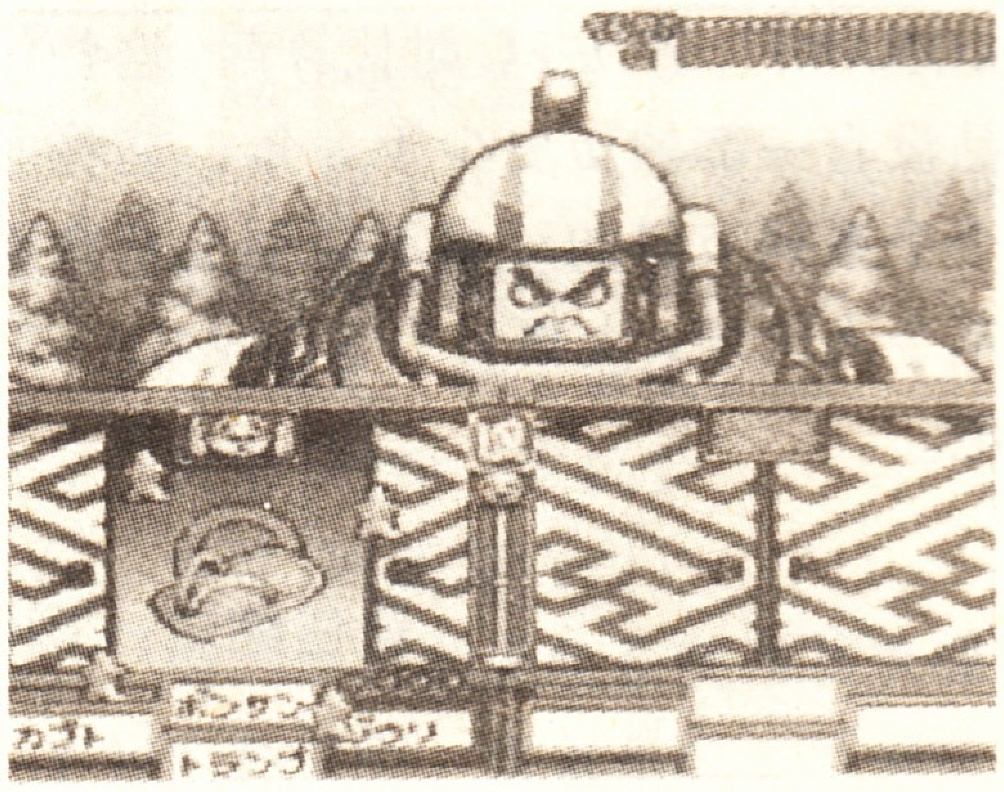
大盗伍佑卫门之奇拉奇拉道中

类型 ACT	机种 SFC	厂商 KONAMI	容量 24M

KONAMI 招牌中的招牌名作“伍佑卫门”，终于推出了 SFC 版第 4 作。但是，并没带着“4”的序号，为什么呢？因为本作为入了新系统、新设定、迷你游戏等许多要素，已不能单纯将它看作一部续集了。

剧情和舞台设定——故事发生在?!

以奇想天外的故事设定为一贯风格的“伍佑卫门”系列，在本集中当然不会失去其特色，但是，舞台竟会是在外星球，这恐怕是谁也没料到的吧！“伍佑卫门”的战斗和冒险场地一向充满古日本气息，如今转移到外星球，成了一幅怎样的景象呢？我们可以看到穿着古代江户服装的宇宙人在町内走来走去……奇怪的设定大概是本作不带序号的主要原因吧！



在这集的故事中，我们将看到伍佑卫门和伙伴们一起拯救名叫“因帕克特”的行星，这时其实是长期以来所搭乘的巨大机器人的故乡。而给这颗行星带来危机的人，也是本作的反面首脑，名叫哈拉克利·塞普克丸（明明是老外的名字还要加上个“丸”字），他率领着邪恶的体育军团等着伍佑卫门去将其打败。哈拉克利虽然打扮着很新颖，但仍保持着与以往反派 BOSS 们相同的特性，就是变态的程度可以用“究极”来形容！



►在外型上比奇天烈之类要帅气

主角阵容仍是最强的四人拍档

重视义理和人情的江户小子们，基本造型没有什么变化，除了惠比寿丸的呼拉圈变成艺术体操的彩带棒（真是夸张的设定），其余武具也与过去相同，但增添了不少的新功夫。游戏中通过各种事件还会得到特殊能力。

伍佑卫门：武器是熟悉的黄金烟斗；飞行道具是钱镖（一两），蓄力发射会变成扩散钱镖（五两）；特殊能力是使用钩爪。

惠比寿丸：武器是新换上的体操彩带；飞行道具仍是手里剑（二两），蓄力后变成反射手剑（四两）；特殊能力是可以跳芭蕾击破某些藏有宝物的砖块。

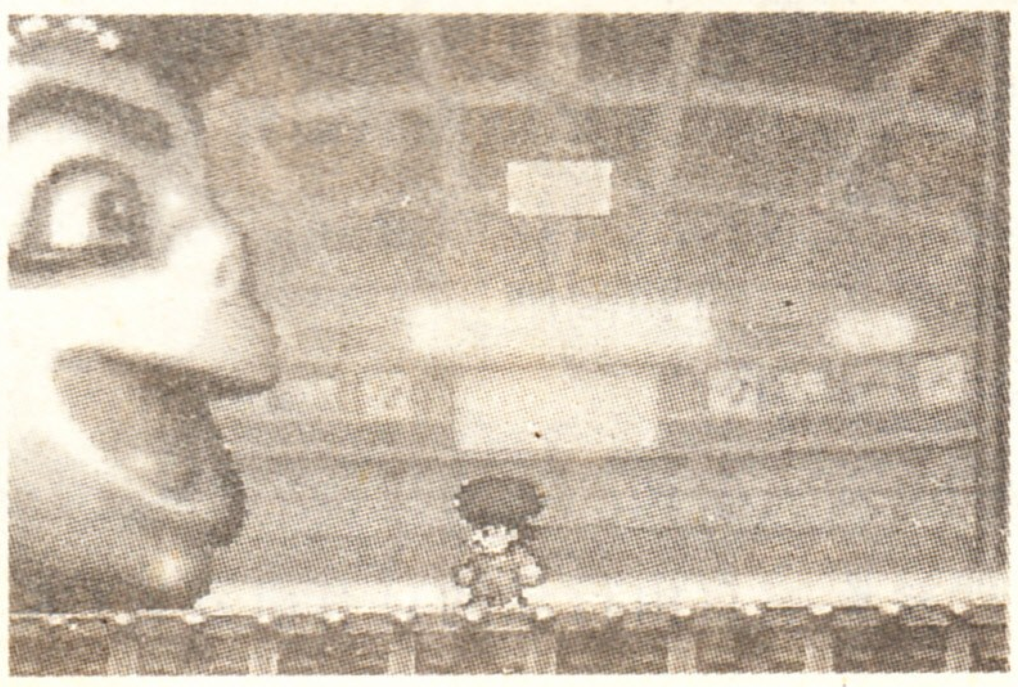
佐助：武器是波动剑；飞行道具是焰火爆弹（二两），蓄力可增加威力及范围（四两）；特殊能力是攀登墙壁。

小雅：武器是忍者剑；飞行道具是小雅君飞弹（一两），蓄力后可变成追踪飞弹。特殊能力是变身为人鱼进入水中。

别想只凭武力前进！有许多用脑之处

作为伍佑卫门系列，在 ACT 之外还有冒险、交谈等要素已是理所当然的设计。不过，这次可不同往常 ！GAME 中也现了种种迷你项目，若通过会得到各种各样的奖励。

除了做迷你游戏，在各版面中一定不要忘记寻找和购买宝物，对于伍仨卫门的冒险，这些宝物的重要性是



不言自明的吧。

金钱：在大小两种，大的相当于50两，小的相当于5两。

福袋：写着“大入”两字，相当于1UP。

小象：起暂存作用(怎么看都象蜡笔小新画的……)。

头盔：可以防弹，有斗笠、铁盔、金盔三种，越强的防御次数越多。

甲胄：有藤甲、锁甲、金甲三种，可以防御战斗的伤害。同样强度决定防御次数。

食品：可回复体力。共有饭团、梅子饭团、鲑鱼饭团，回复力由小而大排列。

招财猫：有铜、银、金三种，可提升生命值的上限。

来看看冒险的舞台吧！

行星因帕克特在最初是无法降落的，因为在其周围的四颗行星上装有屏障发生机，所以必须先前往这些行星破坏掉屏障才可前往最终目标，而四位伙伴便分头向四颗行星进发。

行星库巴莎

伍佑卫门所选择的行星。这里的地表被沙漠所覆盖，这里遍布着棒球和足球爱好者。无论是鬼怪、机械人或人类都以赛球方式攻击，“球”有时具炸弹、有时是火球。伍佑卫门的特殊能力将会在这里的町内得到。

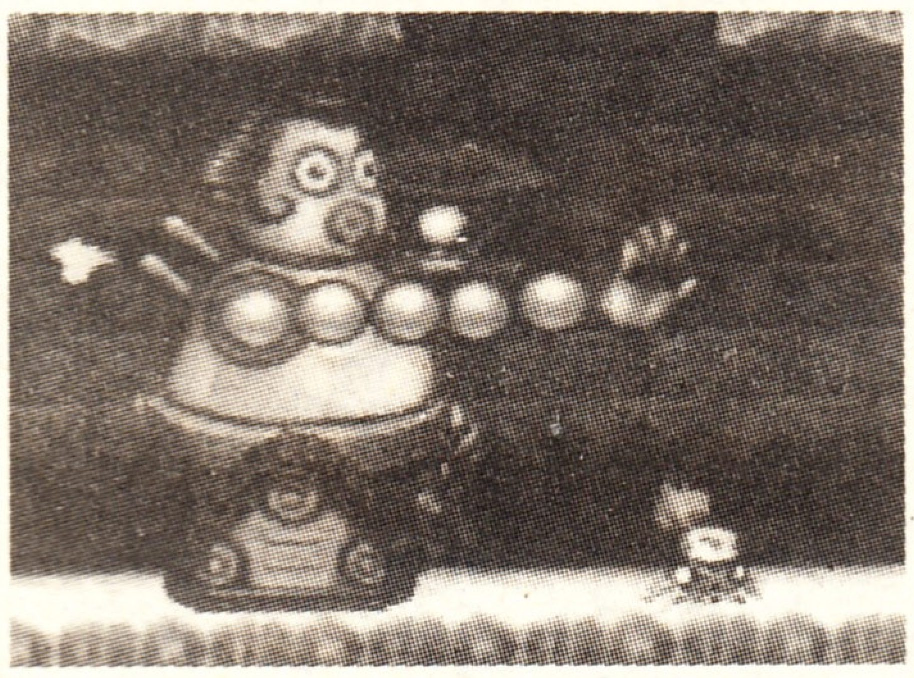


行星弗雷斯

有着森林迷宫的绿色行星，惠比寿丸的工作可比伍佑卫门轻松多啦！在村中要完成奇怪的游戏，但对于寿丸是不成问题的吧。

行星斯伊亚

冰天雪地的寒冷星球。可以不受严寒影响自由行动的只有机器人(木



偶人?)佐助了，这片土地上会出现什么敌人呢？据传说有着巨大的相扑机械人……

行星阿克安

蓝天、白云，一望无际的大海，带着浓厚夏日气息的行星。雅君在这里应该是心情最舒畅的吧！在她学会人鱼变身后就可以自由地在水中行动了。

与首脑的战斗是怎样进行的呢?

在各星球的最终区域，城堡最深处，有支配着那里的首脑在等待着，与他们的决战变成了什么样子呢?

战斗时依然是召唤因帕克托而进行的，不过与过去的方式完全不同，这次先介绍其中两种

空手入白刃

在这里可以看到充满迫力的大型画面：敌人的机械人站在大气圈外的卫星上，一跃而起向行星上主角所在的地面扑来，手中的刀闪着可怕的凶光，而玩者操作机器人因帕克托要在大刀劈至的瞬间双手夹住长刀！

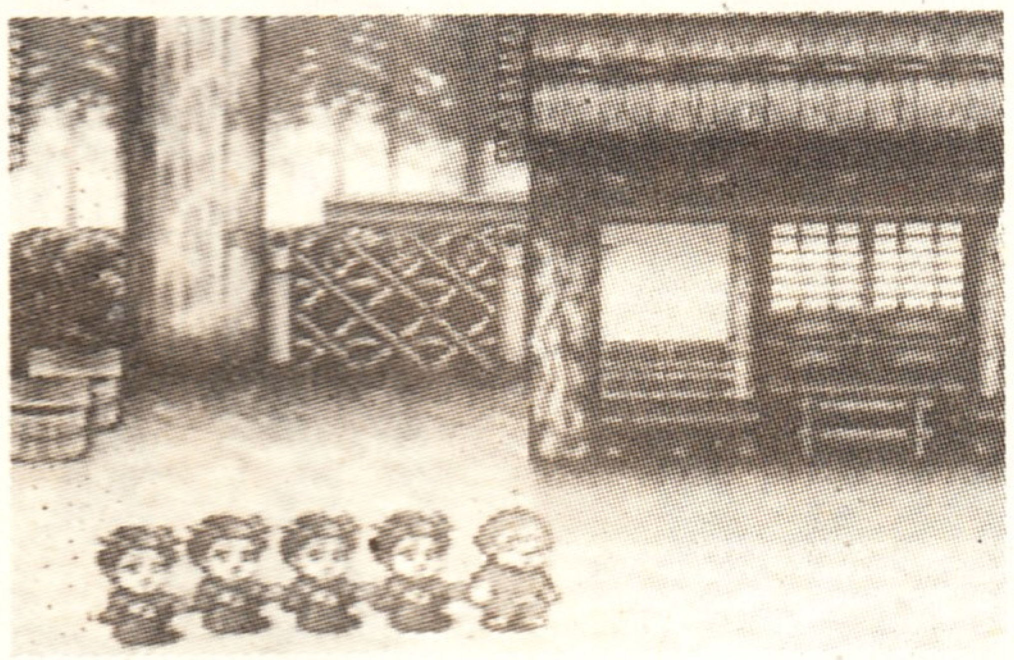


▶接住了！

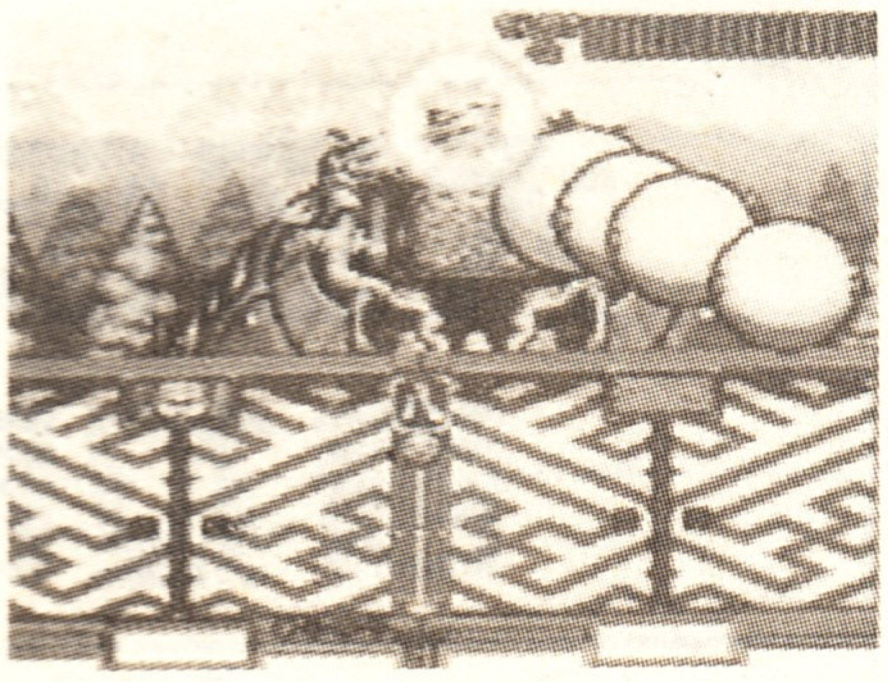
具体操作是，在敌机逐渐接近时，画面左上方会有一串光标显示接近的程度，只要在最下方的三角标记闪光时按住十字键上便可将刀夹住，但必需紧接着交替连打A、B键，把对方的刀折断才行。就这样不断削减对方体力，至降为0便胜。

问答拳

这时的画面有点过去3D模式的感觉，屏幕分上下：上面是敌人的战机跟你脸对脸，下面是视窗，但战斗并不是靠反应和操作技巧决胜的。



▲町内……



▶看拳吧！！

下方的视窗在开始时关闭的，这时交替连打AB两键可以令窗口慢慢开启，开启的越大里面的东西看得越清楚，接着便要在四个答案中选择刚才看到的是什么。只要答对了就可以给对手狠狠一击！

关于本节目的其他

介绍到这里，对于一篇说明文也差不多了。不过总觉得有一些东西忘了讲，这就是在本集推出之时，回顾一下“伍佑卫门”在SFC上的历程，不禁让人猜想KONAMI的制作者究竟有多少灵感可以这么无穷尽的发挥。不仅体现在本节目上，看看这两年来的“实况足球”、“实况篮球”、“极上Q版沙罗曼蛇”等及在32位机上的“兵峰”等作品，你会感叹“KONAMI毕竟是KONAMI”，若从FC时代算起，这些作品没有一部的历史少于8年，能将一个个系列节目的续集不断创出新意而不令人厌烦，大概只有KONAMI一家吧。

责任编辑：KING

米老鼠和唐老鸭的图书大冒险 3

类型 ACT **机种** SFC **厂商** CAPCOM **容量** 16M

米老鼠和唐老鸭的图书大冒险3



CAPCOM 除了“恶魔战士”、“街霸”等硬派街机作品，在家用机上的 ACT 代表作，该非“米老鼠”系列莫属了吧。现在要推荐的，是以米老鼠为主角的著名系列“图书大冒险”于 95 年底推出的第三作。在这部作品中米奇与唐纳结伴进行探险，而前作中他的伙伴是明妮。

系列中，长期以来通用的攻击，就是跳踩对手使其昏迷，然后将其举来扔出去进行攻击，本集也不例外。另外，保留并增加了其它一些动作，比如伏下身爬向对手、在水中按 B 键可以游泳等。

宝物方面，沿用了一贯的砖块隐藏系统，当角色在砖块前按 Y 便可将其举起，这时有宝物在下面的话便会暴露出来，而砖块也是可以用来投掷攻击的。

宝物主要有五种：

金币：收集可以购买各种装备及宝物。

苹果：可兑换成金币。

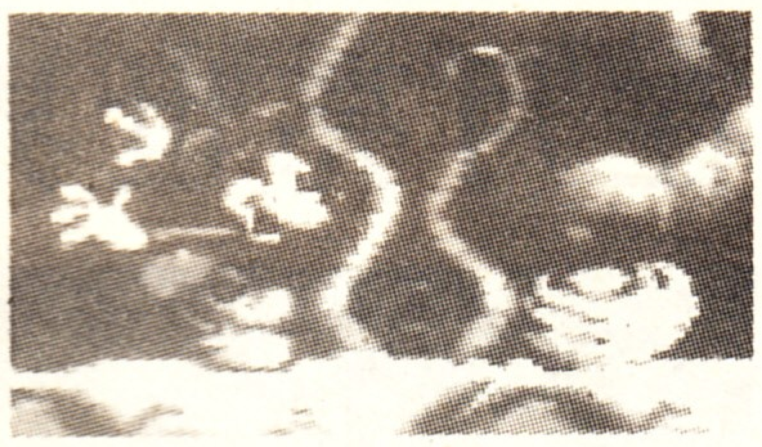
心：回复一格生命值。

人形：增加一次机会

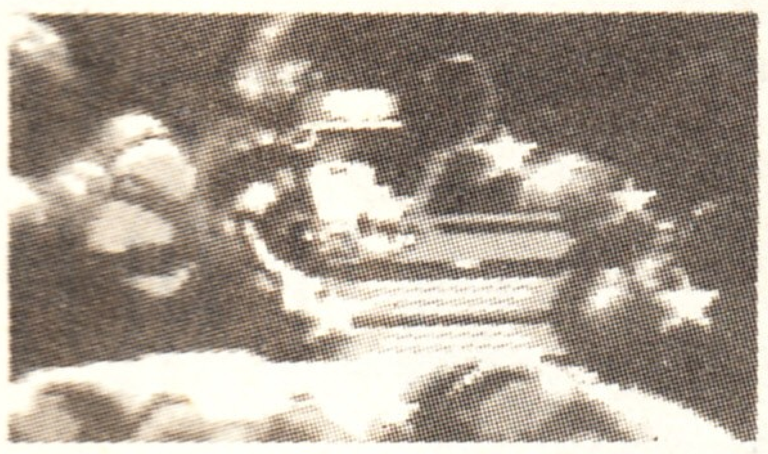
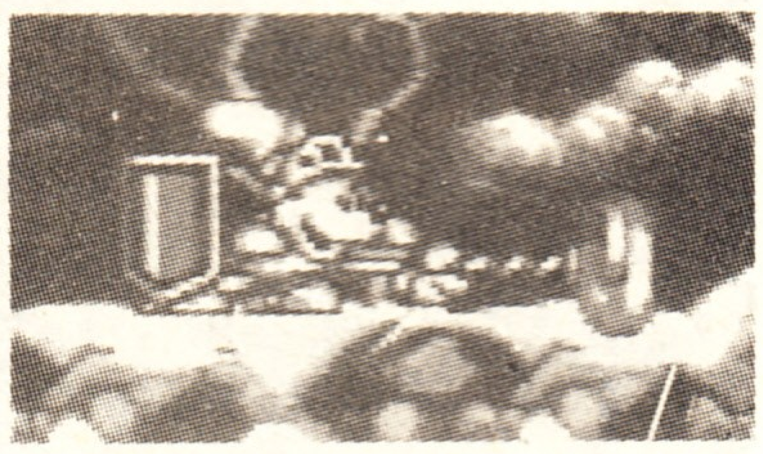
卡片：回复魔法力

受到好评的换装系统当然被保留了下来，并且增加了好几种服装，也就是说，可拥有更多的能力和攻击方式。只要得到新装便可于以后的游戏中按 L、R 替换、用 A 键决定。下面就介绍一下各状态的攻击方式。

普通模式：一出场时的样子便是普通模式。如前文所述，举起踩昏的对手或石块投掷出去是唯一的攻出方式。

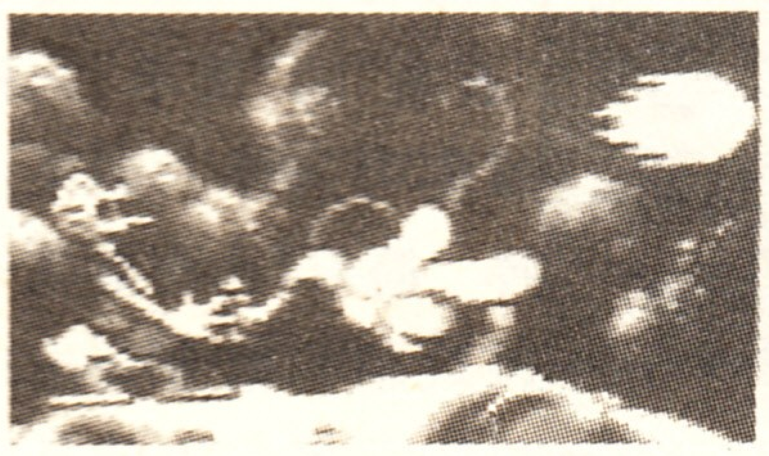
骑士模式：穿着一身钢铠十分威武，可以使用拳头和大锤向对手做直接攻击，杀伤力很大，蓄力攻击的威力更是惊人，仅震动地面便可令敌人受创。

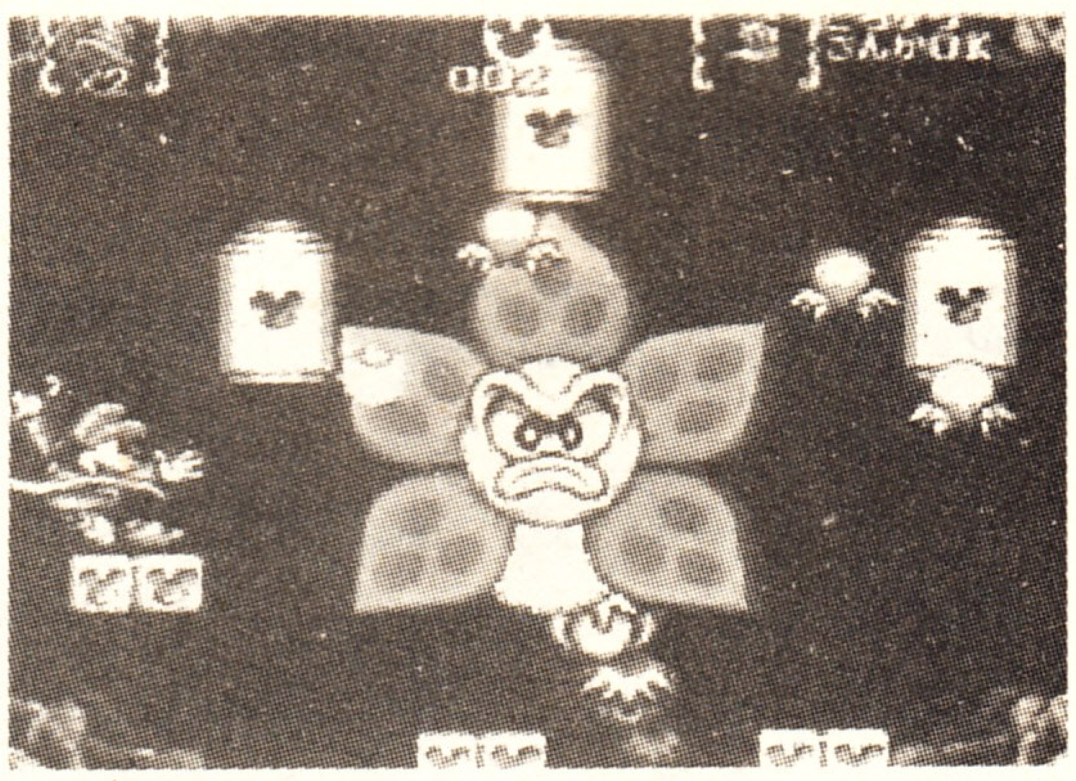
攀岩模式：使用铁钩或铁爪作移动及攻击。并可利用铁钩挂在钢缆上滑向低处。




魔法师模式：可以用魔法将敌人变为金币或苹果等宝物。但 MP 是有限制的

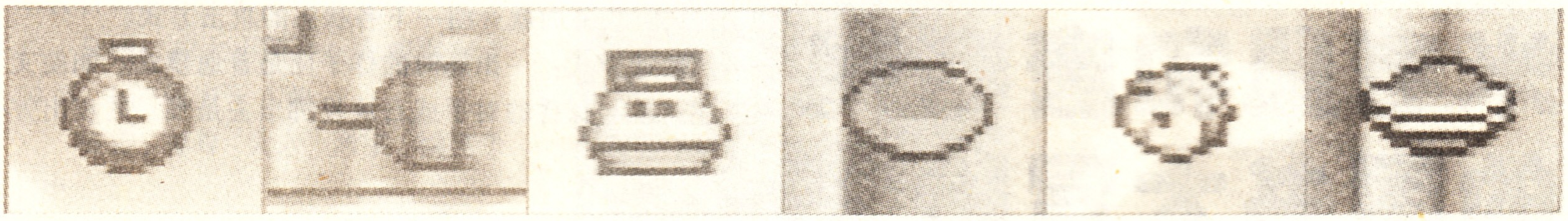



另外，与多数美版动作冒险节目一样，游戏中没有宝物商店及加分用的迷你项目等等，都是在某些特定区域才能进入。像什么“1UP、PUNCH（加快骑士蓄力时间）、HEART（有 4 个便可提升一次生命值极限）之类的宝物在这里都有机会得到（购买或赢得）。



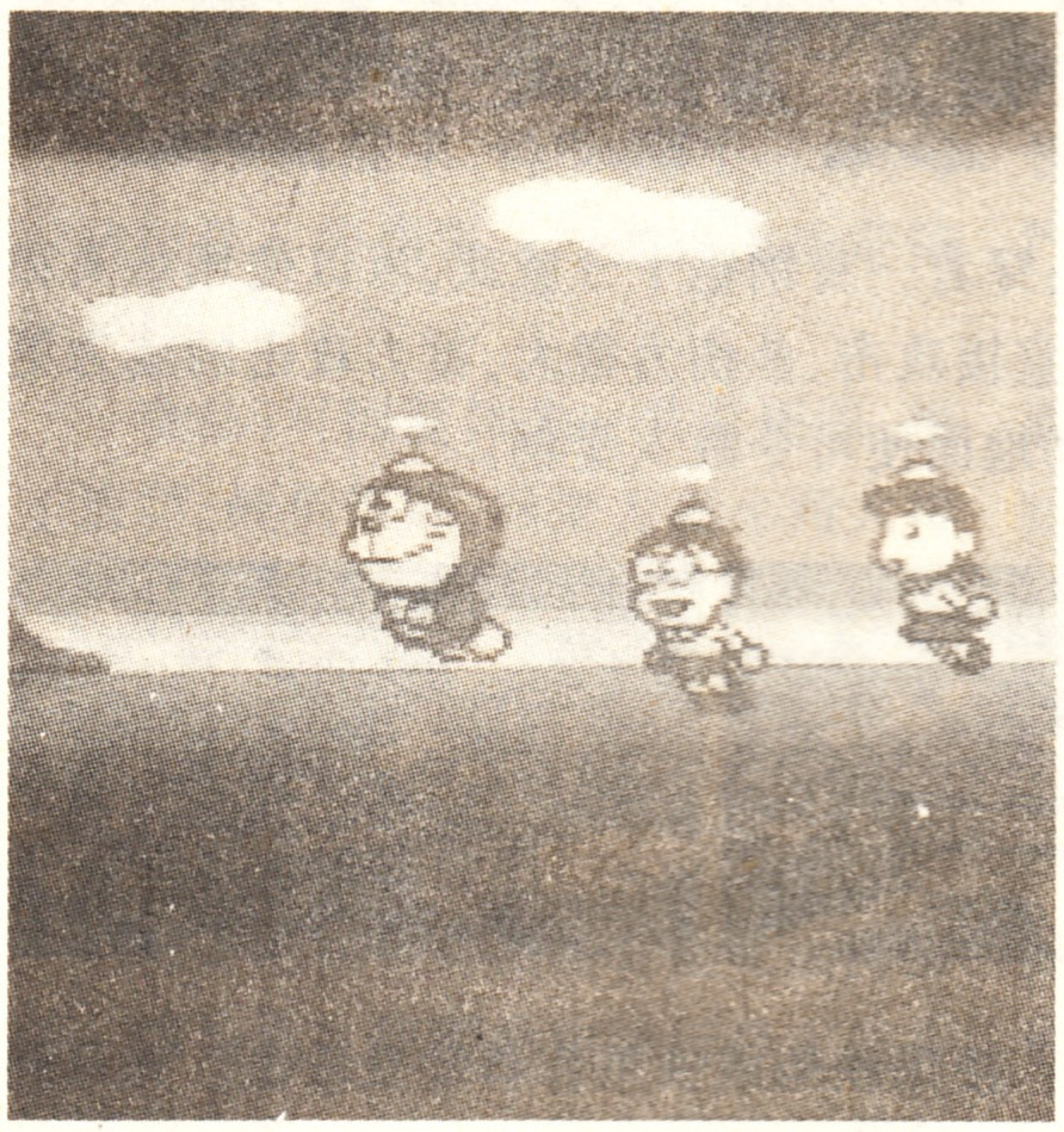
▲ 奇怪的 BOSS!

责任编辑：半熟



▲道具!道具!

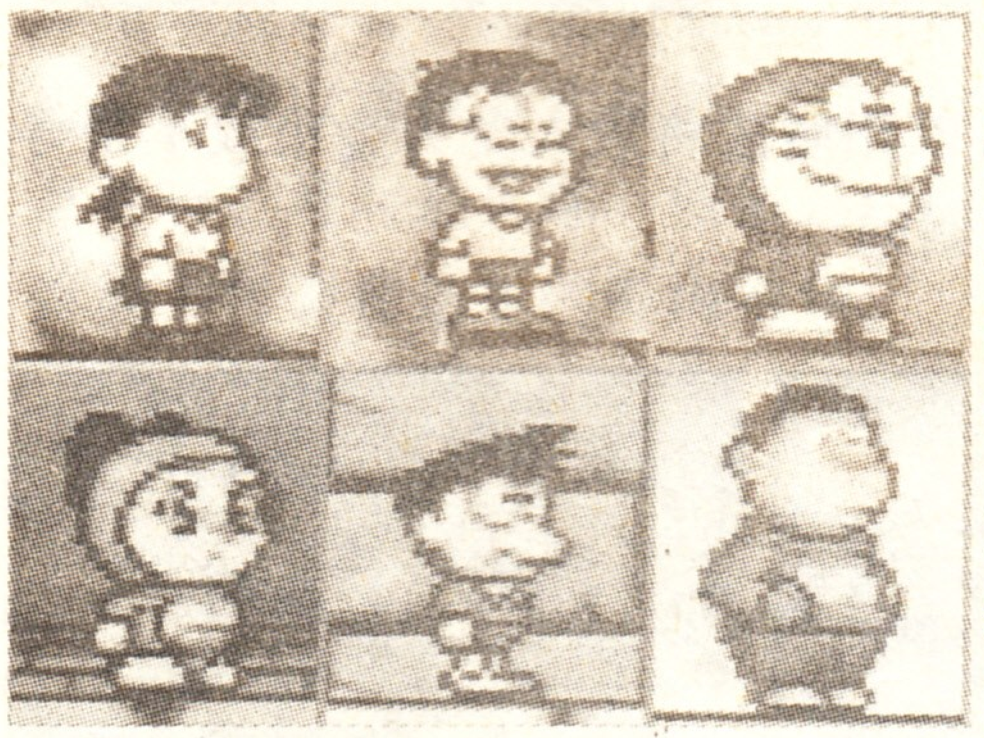
在月亮世界展开冒险!



小叮当4——野比和月之王国

类型 ACT **机种** SFC **厂商** EPOCH **容量** 12M

来自22世纪的猫型保姆机器人小叮当,今天在日本已是无人不知无人不晓的超级明星,在中国呢,相信也差不多吧。现在,由EPOCH推出了小叮当在SFC版上的第四作。这集与前作相同,是横卷轴类型的动作游戏,野比、叮当和伙伴们要借助各种道具,前往月宫展开又一次奇妙的旅程。GAME设有“普通”的“简单”两种难度可选择,如果选择“简单”,在某些难以跳越的地方会出现垫脚石等,也就是说对ACT不善长的人也可以轻松地进行。



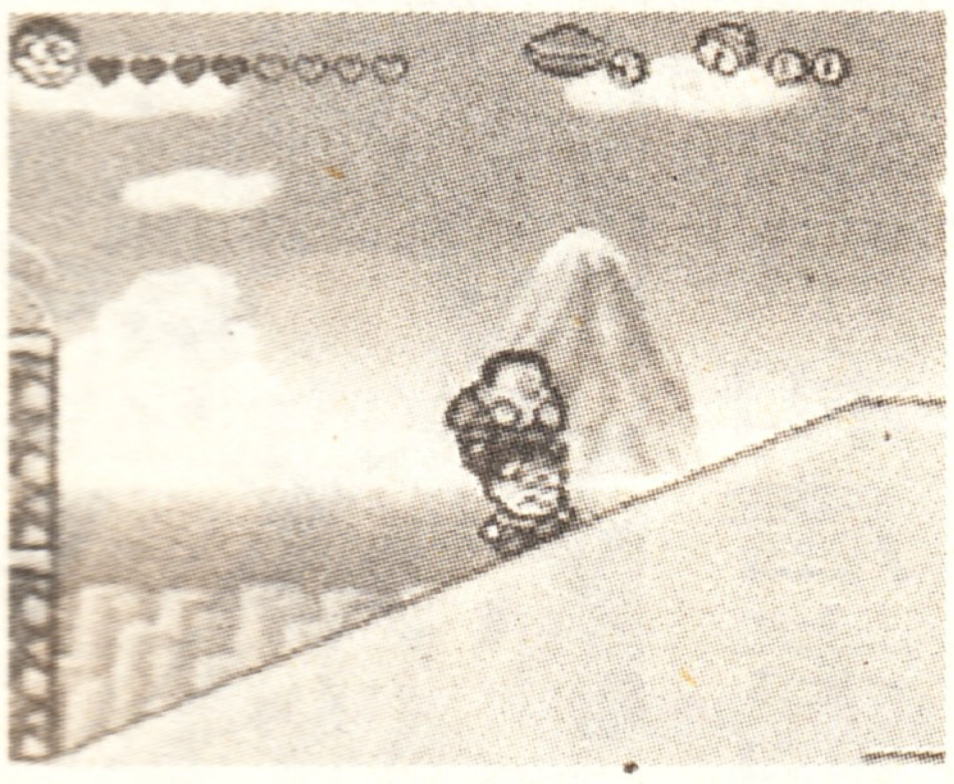
▲角色们的说明当然是多余的

角色方面共6位可选择,除了叮当、野比、小静、强夫和技安(大胖)外,还加入了似乎在能力上比叮当更强的咪咪。各位角色的能力均有细微的差别,你会选择谁来进行呢?

在上一作中,只能一人进行,而本作是可以2P合作的。并且,一人玩时可以使用“友情控制器”来同时操作两名角色。

说到小叮当就少不了丰富多彩的道具。“4”中登场的道具当然不会比过去少,而且还增加了很多,当然都是原作中出现过的,你都能叫出名字说出用途来吗?比如1UP的铜锣烧,取20个可以加血、100个奖1UP的铃铛、回复体力的急救箱,时间暂停20秒的秒表,还有空气砖制造机等……哎呀呀,真令人怀念。

游戏的版面设定,分为动作版面、首脑版面及奖分版面三种。每通过一个场地,下一个区域会在地图上出现。

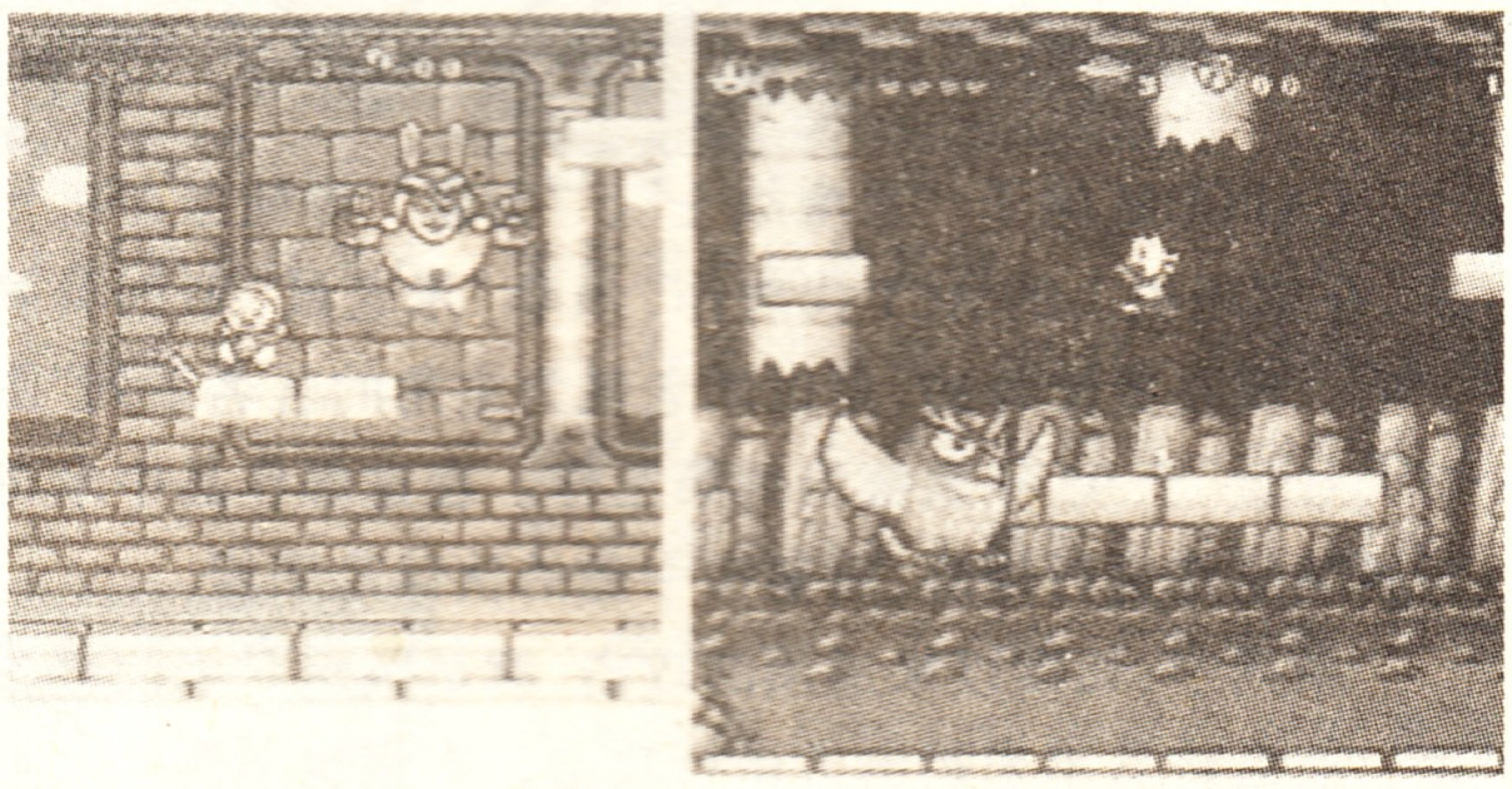


▲友情控制器的作用吗?野比背着技安……

在本节目的最初,野比和叮当的目的是将小静的胸针“月之水滴”取回,听上去并不是什么了不起的大事……但是谁会想到因此发展出一个复杂的流程呢?唔,真是令人头痛,不过,众多的强敌和关卡不是很有挑战性吗?

动作版面是构面游戏的主要部分,从难度上看比过去有所增加,通过一定数量的场所后,就会进入一个区域的首脑所在地,首脑们吗,不用说当然是造型有趣但体力超High的家伙,对于野比,有足够信心打败它们吗?

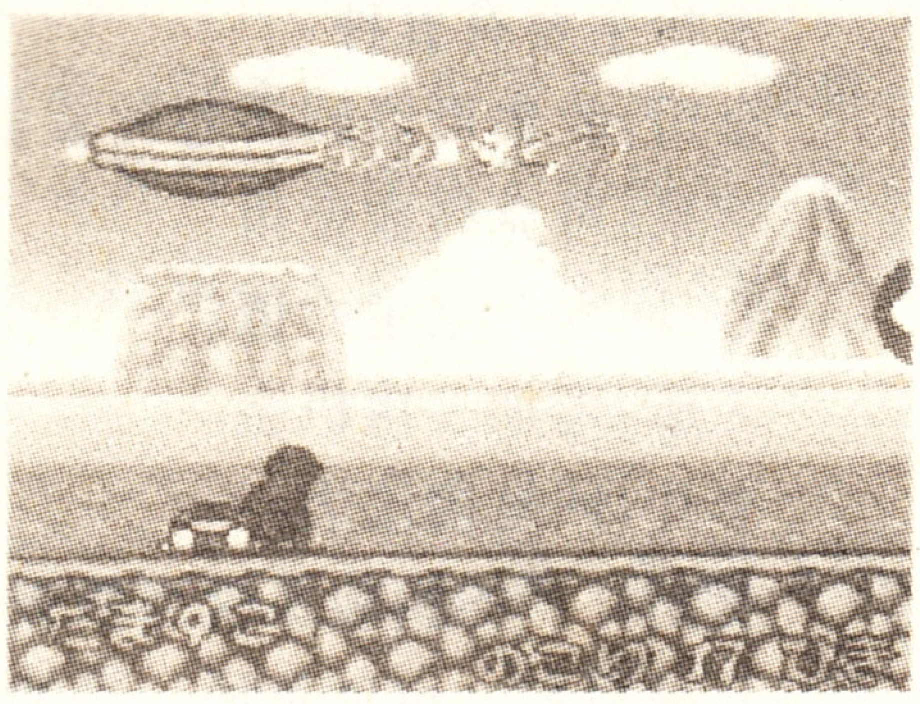
加分版面是增加人数和回复体力的地方,在地图上以叉道的形式出现,在里面可以通过简单的射击游戏来挣到各种宝物。



▲首脑!首脑!

角色们都可以用各自的独特武器作攻击(比如技安的歌声?),而随着游戏发展,这些武器还会提升威力,比如小叮当的空气枪,到游戏中盘后可以由单发变为连发。

俗话说“百闻不如一见”,小叮当是说不完道不尽的,如果你仍是叮当迷就去找来试一试吧!



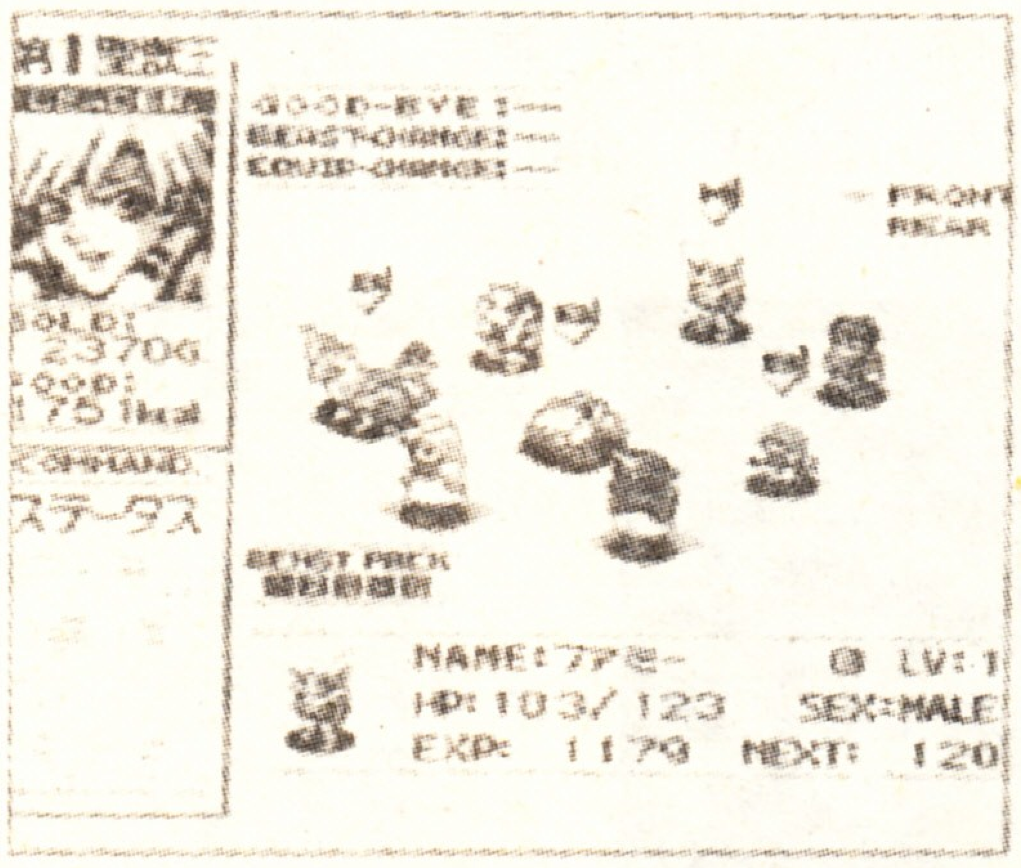
▲加分舞台获胜!得到9UP

为成为兽族统领，
一位少年踏上战斗之路……

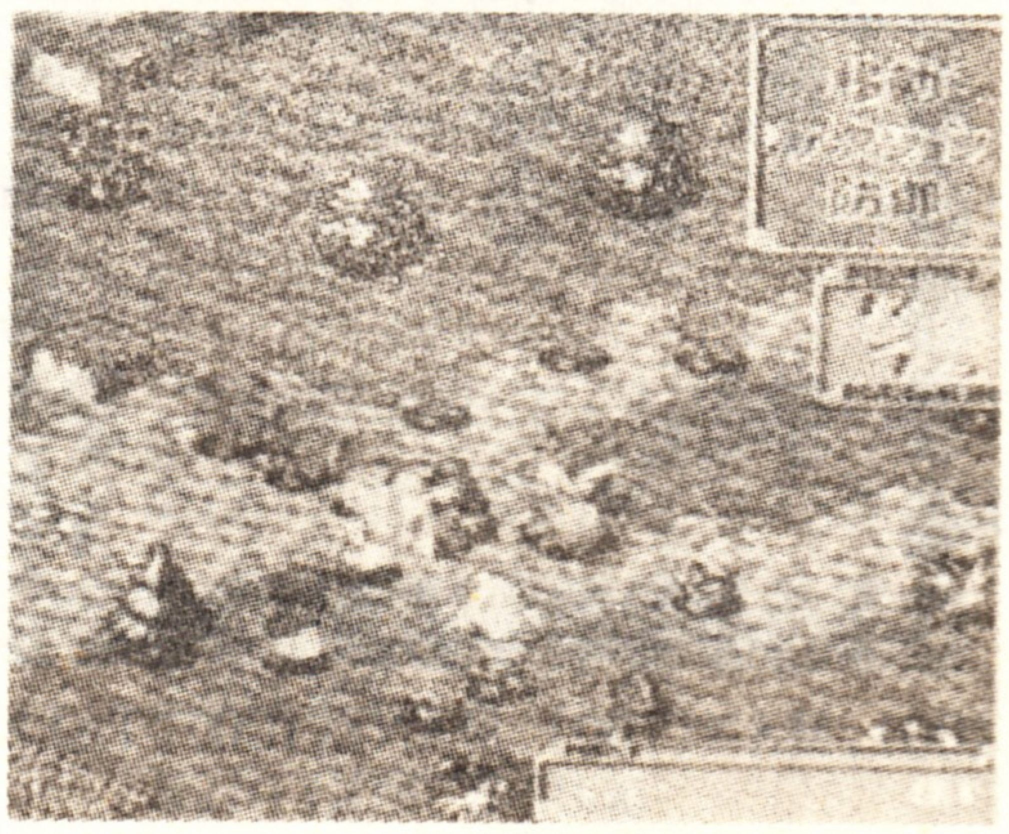
圣兽魔传 魔兽与剑

BEASTS & BLADES

类型 SLG	机种 SFC	厂商 BPS	容量 24M



▲ 有了魔兽，战力大大增强！



▲ 像是《皇家骑士团》的战斗画面

在 95 年间，带有 RPG 色彩的 SLG 似乎非常流行。的确，比起只有战斗而无战术的 RPG 和无法充他体现角色性格的 SLG，这种近似的 SRPG 是非常讨好的。在这里要介绍的正是又一款此类作品，其战场设定让人一看便会想起“前线”或“皇家骑士团”的“魔兽与剑”。

11 名圣兽王为获得兽之剑而投向战场！

在游戏制作中，展开过大规模的创意征集，最后决定的方案，采用了这样的设定：被称为第一圣兽王的少年主人公，与暗之女神选中的魔兽王作战，而这场战争的真相却是……!!总之，是比较特殊的设定。就这样，主角的冒险开始了！

由于是 S·RPG 一类的节目，所以不难想象会在三种地区循环进行：町内收集情报、物品并召集同伴；野外进行远程移动及作战；迷宫内，进行搜索及作战。就这样进行下去并且扩大队伍。

与魔兽一起将敌人干掉！

SLG 必定不会孤军作战，像本作这样的节目更是一定坐出现有着鲜明个性的伙伴。实际上本作品中的同伴有两种：使用武器攻击的人类，和使用特殊攻击的魔兽（BEAST）。

人类同伴是照惯例在町内（通常是酒场）可以得到的，不过，队伍中只可以容纳两名人类伙伴，因此，选择同伴便有点伤脑筋。另外，运气好的话，会遇上带着魔兽的同伴的。

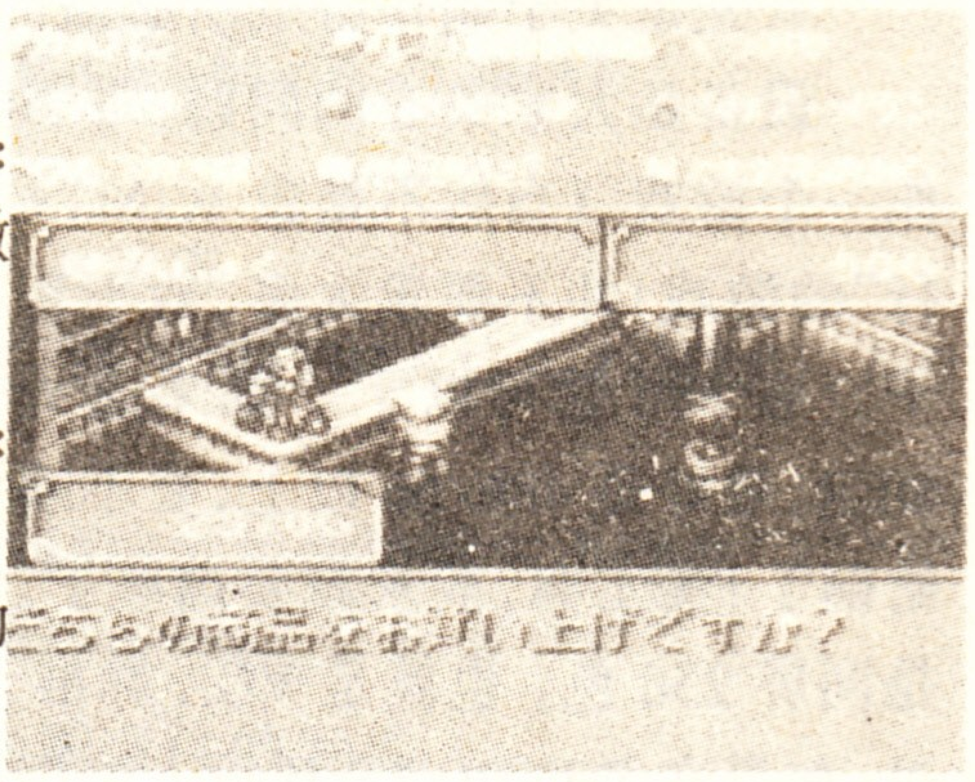
魔兽是需要在战斗中使用叫做“友达之实”的宝物（朋友之果实?），便可成为同伴，而友达之实在町内便可以买到。

组成队伍之后，为人类同伴整理好装备，便可以出战了（要带上足够的粮食，否则行军中会扣 HP!），进入战斗之后共有 8 种指令：

移动：使部队在移动范围内行动。

攻击：人类的攻击指令，随所持装备不同会使范围、效果变化。

宝物（ITEM）：人类专用指令，可进行用道具回复等。



▲ 购物时是典型 RPG 画面

魔兽（BEAST）：对手下魔兽进行激励。

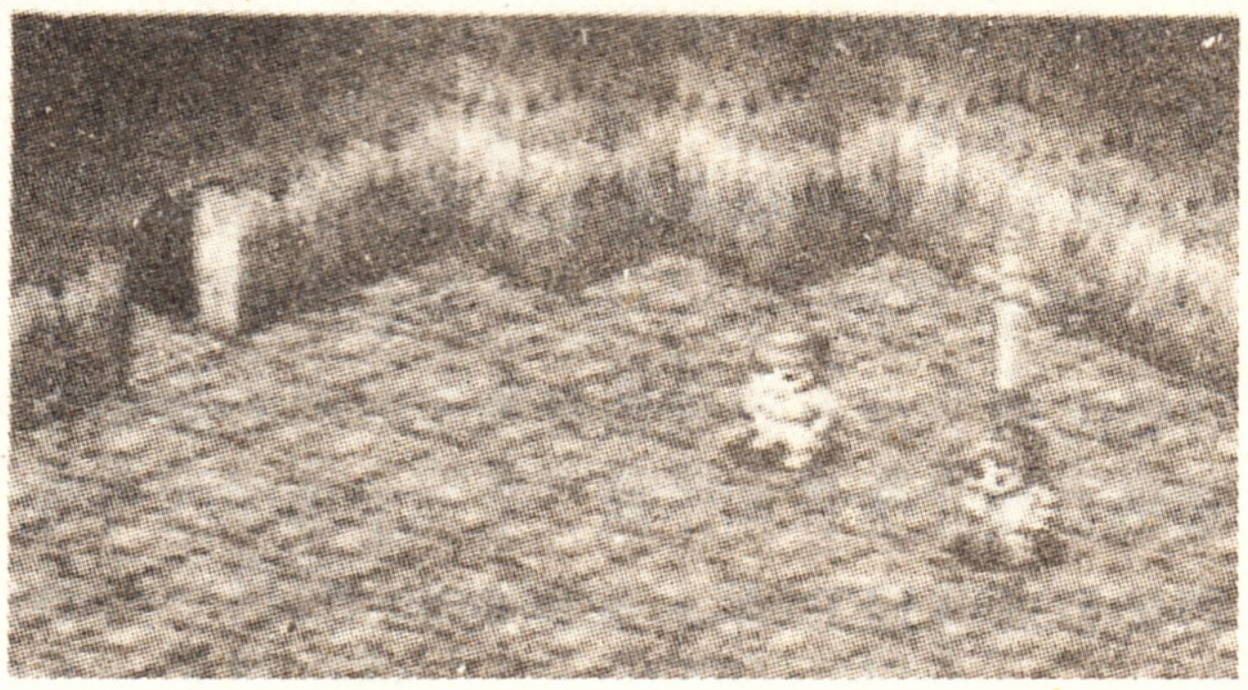
行动（ACTION）：魔兽的攻击指令。

防御/待机：行动终了。

退却：部队指挥官才能使用。

集中：主人公及各指挥官的指令，集中后可使用强力必杀技。

此外，战斗时要注意各角色的行动力，行动速度高的角色可进行连续操作，善加利用吧！



▶情节十分丰富



游戏制作入门(一)

——你的第一个游戏

LV:1
HP:10
MP:10

特约撰稿人/魔法师
(游戏《红花会密令》主创)

Hi，大家好！我是魔法师，从本期的《GAME SOFTWARE》开始，就要介绍一些关于制作电子游戏的知识了。我想，这也是玩GAME之余大家非常感兴趣的一件事。其实本人参与游戏制作也只有两年左右，虽然学到不少东西，但离真正的职业分子还相差甚远，所以有不对、不足之处，尽请GAME界各高手指正。

一场游戏一场梦。各路玩家看惯、玩惯了日式、美式、台式的下三滥或极上之品的GAME，有的是欣赏之处和不满足。是否想过制作充分体现自己理念的GAME?其实制作游戏并不是想象中的那么难，起码比高考容易，而且吾辈兴趣在此。

由于国外的TV GAME的制作技术都严格保密，我等所知多是一鳞半爪，所以便从PC GAME入手，其实方法都是差不多。

好了，ROUND ONE，FIGHT!

首先是关于制作游戏所必需的硬件。

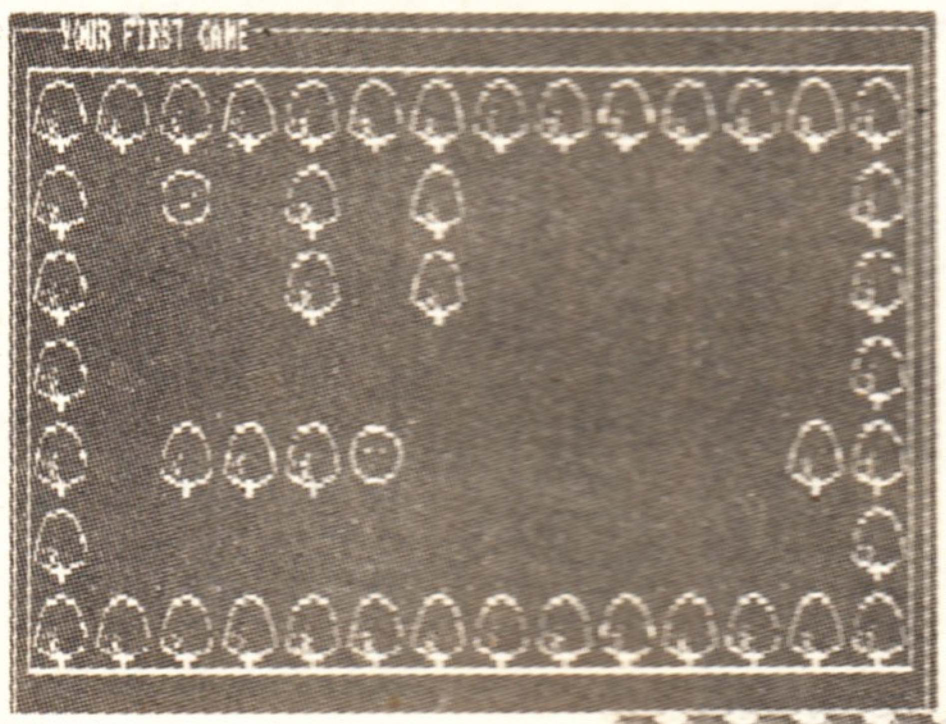
设备是大家关心的问题，跟MONEY有关嘛。其实制作一个游戏（当然不是象WING COMMAND Ⅲ那么“德行”的游戏）并不要求太多。对于程序员，只要他是个慢性子，有386就可以了。如果是火爆脾气的PROGRAMMER，最好是486/66以上，要不编译的时候，他非把机器给砸了！美工嘛，要求就要高些了。现在一般的游戏起码是同屏256色，也就是VGA标准，但在作图时最好要超过，如果在WINDOWS环境下绘图，最好有局部总线带视窗加速的真彩卡（16M种颜色）。如果有条件拥有彩色扫描仪或数字化仪就LEVEL UP了，可惜笔者至今只有一个小小的便携黑白扫描仪。

然后是关于编程的语言，假如你还不太了解程序设计，不妨从BASIC入手，虽然功能很弱，不过是基础。高一些嘛，自然是C和汇编，对于较高级的GAME，一般要揉在一起用。还有，笔者认为WINDOWS下的VISUAL BASIC也是很不错的编程语言。

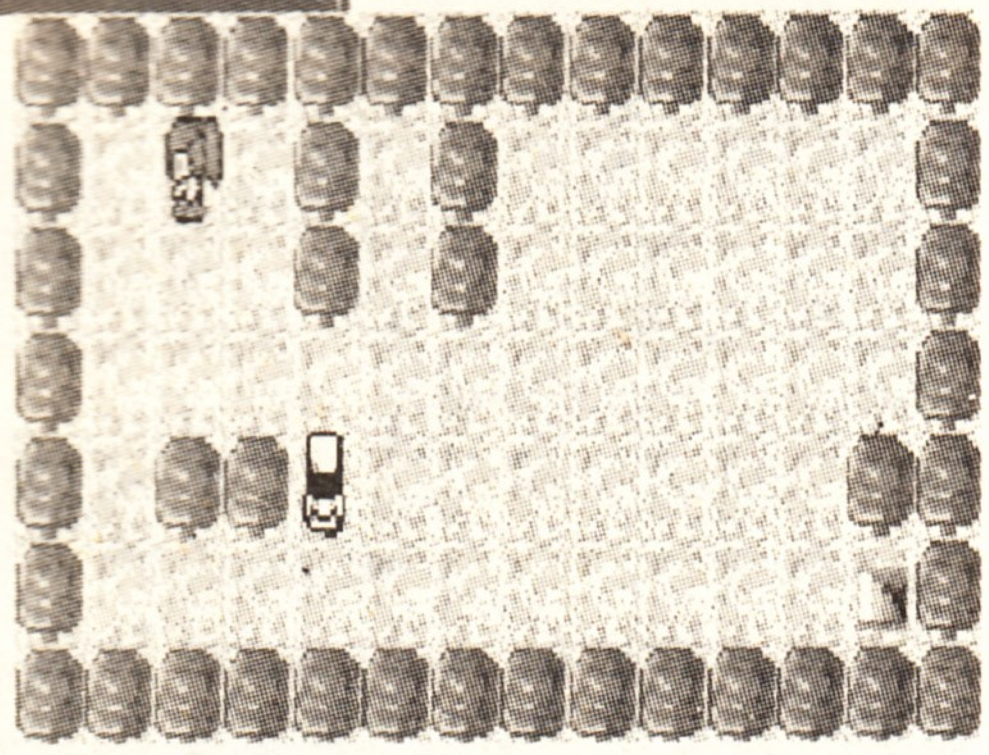
说到工具，除了美工方面的几乎为零。笔者制作GAME时，所有库函数都是PROGRAMMER们从头自己编的。美工方面则不然，有WINDOWS下诸多软件，如PHOTOSTYLER（笔者起家时的工具），PHOTOSHOP等，DOS下有3DS4.0、ANIMATOR，在这里我极力推荐ANI，虽然是制作二维动画的工具，却有很多功能适于游戏图象制作。极力推荐！声明：本人未曾收AUTODESK的MONEY。

还有一些学习工具，可能不该算“学习”，如“画面狩猎者”，利用它可以截取别人游戏的著作，真是很期待！

为了把制作游戏过程从象牙塔上拉下来，我先介绍一个小程序（高一时用GW BASIC编的，都三年了，好不容易翻出来），它可以说是一个RPG游戏的小片断。该程序可用MS-DOS6的EDIT和QBASIC进行编辑并编译运行。程序执行后，会在屏幕上显示一个典型的RPG地图画面，玩者可控制角色四处行走，和左上的“人”对话，他会说“WELCOME TO GAME WORLD!”，走到右下方的出口处，会响起背景音乐并离开游戏。



▲这是你自己制作的第一个游戏，虽然画面还很粗糙，但它确实是一个游戏啦！



▶经过美工的处理画面就变漂亮了，和上幅完全不同，但主程序还是一样的。

```
10 DIM TREE(100),MAN(100),MAN1(100),TALK(500)
20 SCREEN 2,0:CLS
25 CIRCLE (20,15),16,,,,6/8:LINE (1,15)-(40,40),0,BF:GET (1,1)-(40,20),TREE:CLS
26 CIRCLE (20,13),15,,,,5/20:LINE(1,1)-(40,14),0,BF:PUT(1,1),TREE,OR
```

```
30 PSET(11, 16): PSET(15, 14): PSET(10, 22): PSET(10,15): PSET(12,16): PSET(14,14): PSET(15,15):PSET(16,13):PSET(13,12):PSET:(15,12):PSET:(9,12): PSET:(15,14): PSET(20,16): PSET(21,17): PSET(18,15): PSET(19,16): PSET(16,10): PSET(18,13)
40 LINE (19,18) - (21,19),,B:PSET(1,1)
50 GET(1,1) - (40,20),TREE:CLS
80 CIRCLE (20,10),15:PSET(15,9):PSET(25,9)
90 GET(1,1) - (40,20),MAN:PSET(1,1):LINE (17,12) - (22,12):GET(1,1) - (40,20),MAN1:CLS
1000 LINE(10,10) - (590,170),,B
1010 LOCAET 2,6:PRINT“YOUR FIRST GAME”
1020 LINE (19,19) - (579,159),,B
1030 FOR X = 20 TO 540 STEP 40
1040 PUT (X,20),TREE:PUT (X,140),TREE
1050 NEXT X
1060 FOR Y = 40 TO 120 STEP 20
1070 PUT (20,Y),TREE:PUT(540,Y),TREE
1080 NEXT Y
1090 PUT (180,40),TREE:PUT (260,40),TREE:PUT(180,60),TREE:PUT(260,60),TREE
1100 PUT(100,100),TREE:PUT(140,100),TREE:PUT(180,100),TREE:PUT(500,100),TREE
1110 PUT (100,40),MAN1
1120 MX = 220:MY = 100
1130 PUT(MX,MY),MAN,PSET
2000 A $ = INKEY $
2010 IF A $ = “8”THEN GOTO 2100
2020 IF A $ = “2”THEN GOTO 2200
2030 IF A $ = “4”THEN GOTO 2300
2040 IF A $ = “6”THEN GOTO 2400
2050 GOTO 2000
2100 MY = MY - 20
2110 GOSUB 3000
2115 LINE (MX, MY + 20) - (MX + 39, MY + 39), 0,BF
2120 IF POINT (MX,MY) = 1 THEN MY = MY + 20
2130 PUT (MX,MY),MAN,PSET
2140 GOTO 2000
2200 MY = MY + 20
2210 GOSUB 3000
2215 LINE (MX,MY - 20) - (MX + 39,MY - 1),0,BF
2220 IF POINT(MX,MY) = 1 THEN MY = MY - 20
2230 PUT (MX,MY),MAN,PSET
2240 GOTO 2000
2300 MX = MX - 40
2310 GOSUB 3000
2315 LINE (MX + 40, MY) - (MX + 79, MY + 19), 0,BF
2320 IF POINT (MX,MY) = 1 THEN MX = MX + 40
2330 PUT (MX,MY),MAN,PSET
2340 GOTO 2000
2400 MX = MX + 40
2410 GOSUB 3000
2415 LINE (MX - 40,MY) - (MX - 1,MY + 19),0,BF
2420 IF POINT(MX,MY) = 1 THEN MX = MX - 40
2430 PUT (MX,MY),MAN,PSET
2440 GOTO 2000
3000 IF MX = 100 AND MY = 40 THEN GOSUB 4000
3100 IF MX = 540 AND MY = 120 THEN GOSUB 5000
3020 RETURN
4000 GET (180,50) - (400,100),TALK
4010 LINE (180, 50) - (400, 100), 0, BF: LINE (180, 50) - (400, 100),, B: LINE(182, 952) - (398, 98),,B
4020 LOCATE 9, 26: PRINT“WELCOME TO GAME WORLD!”
4030 IF INKEY $ = “  ” THEN GOTO 4050
4040 GOTO 4030
4050 PUT (180,50),TALK,PSET
4060 RETURN
5000 PLAY“12a18ab > c14d18 < bga13”
5010 CLS:END
```

行 10 - 20 初始图形状态

行 25 - 1130 作图:画出树(TREE),人 1(MEN),人 2(MEN1)。

行 2000 - 2050 扫描玩者的键控数字小键盘“8”“2”“4”“6”,以决定人物的行走方向。

行 3000 - 5010 判断事件的发生

事件①:与人 2 对话

事件②:PLAY MUSIC,END

就是如此了，当然，游戏中的地图和和人物都很粗糙，不过已经算是个“游戏”了吧？如果经过美工对之进行再加工，把游戏的画面作得精彩些，内容丰富些，方式复杂些，就是一个上得台面的 GAME 了。就这么简单嘛。

为了更明白地让广大玩友了解游戏的制作过程。我会先用 BASIC 作例子,STEP BY STEP。没接触过 BASIC，看不懂程序的玩友也不用着急，寒假到了，弄本一本讲 BASIC 的基础书学一学，照葫芦画瓢，你就可以作出比它更有趣和复杂的游戏了。

一场游戏一场梦,SEE YOU NEXT TIME!

今明电子电器专门店

新年大特写!

我店引起一批日本原装游戏机,为了让各界朋友能在节日期间能买到价廉物美、货真价实的物品,特做如下奉献:

3DO(松下)	2200元	博士7(32M原装)	1600元
土星(配一张碟)	3050元	UFO(34M原装)	1700元
(配两张碟)	3200元	超任(原装)	950元
(配三张碟)	3350元	世嘉Ⅱ原装机(配卡)	700元
索尼PS(配一张碟)	3200元	GB机	400元
机王NEO·GEOCD机	2950元	品种太多、不能尽录	

特别推荐超任磁碟机“飞龙”,此机读碟快,有智能解码功能、中文显示傻瓜操作最合适家用、商业用途。

游戏机周边设备应用尽有,节目品种全、价格……

不问不知道,一问……

本店最新推出“超级投币计时器,计币加难度等功能可人为编程,可累计时,可计时计币,可直接把币数,时间显示在屏幕上,不怕停电,可适合现在,未来的各种游戏主机,并且价格超值,每块价450元,批发另议,征求各地代理商,并提供改街机的方案,为顾客提供优秀节目。

为保证邮购质量,我店从本月起一概试机后发货,(因世上无100%质量的机器)尽请各位放心,欢迎各界朋友来信,来电询问,继续免费提供价格表及信息。

批发及业务部:今明电子电器专门店,长沙市韶山路41号北侧7号

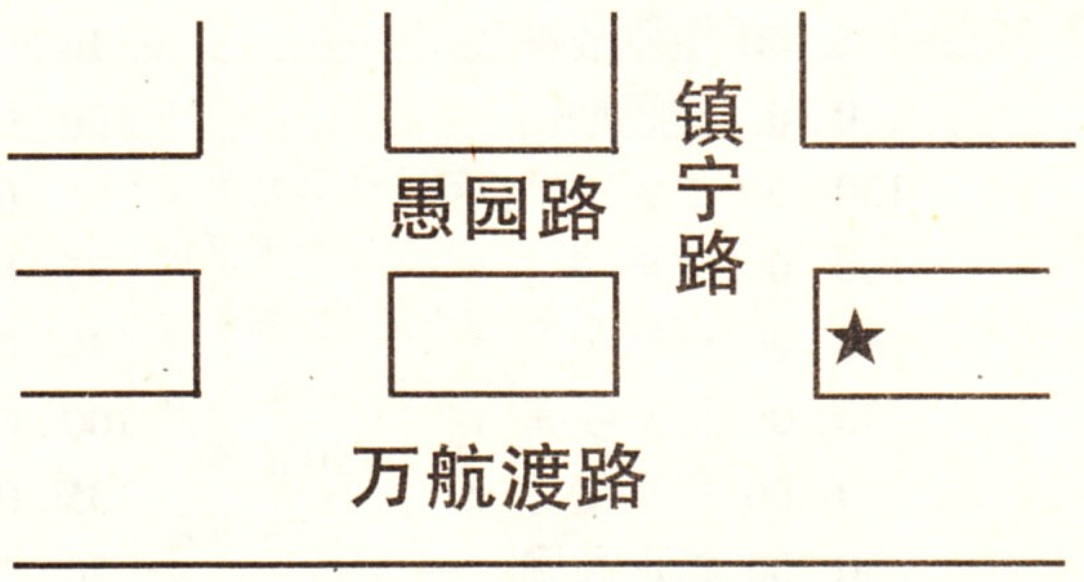
电话:0731-5461253

邮购部:长沙市晓辉电器城湘粤电器商行,长沙市车站路附37号2楼B2档

电话:0731-2294835

GAME 大本营

静安专卖店



超任天地 所有节目、新、全带

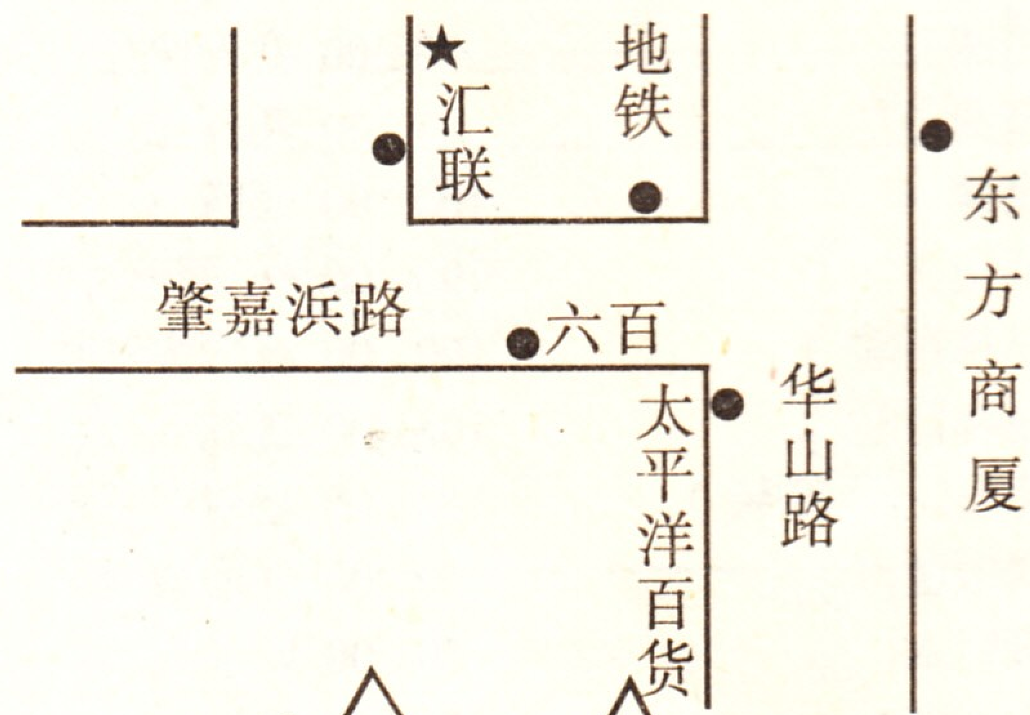
土星基地 本营可认可之土星片

玩遍所有土星节目

名店贺岁

上海独具特色之电玩连锁店

徐汇专卖店



索尼联谊会 不付费玩原版

电玩专业维修从 8 位到 32 位次世代样样能修

新店揭幕

VIP 卡发放中 买就送!

营址:上海市静安区镇宁路 452 号
电话:(021)62519143
(021)62519144
邮编:200040
传真:(021)62136245

徐汇店:上海市天钥桥路 110 号二层
电话:(021)64691808 转 117
邮编:200030
交通:903,15,43,42,地铁

北京智乐王国游戏机专营店世嘉兼容卡

春节/寒假特别优惠

邮购价目表

	名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格
	三国 1	90.00	大战略 2	140.00	乱世霸者	75.00	太平记(原装)	80.00
SLG	三国 1+2	170.00	大战略 2+三国 1	215.00	信长野望(霸王传)	270.00	皇室血裔	190.00
	三国 3	160.00	太阁立志传	320.00	圣骑士战记(原装)	90.00	石中剑(原装)	190.00
战略	三国 3+大战略 1	170.00	凯撒大帝 1	70.00	圣骑士战记	60.00	欧陆战线	125.00
	梦幻模拟战 2	130.00	元朝秘史	190.00	忍者武雷(原装)	150.00	众神的遗产	280.00
	真人快打 1(原装)	100.00	饿狼传说 2(原装)	150.00	街霸(12人,24M)(原装)	150.00	幽游白书 2	
FGT	真人快打 2	130.00	饿狼传说 2	115.00	街霸(12人,24M)	115.00	(魔强统一战)(原装)	160.00
	真人快打 3	200.00	侍魂(原装)	160.00	街霸(12人,16M)	95.00	幽游白书 2	
格斗	武士魂 2	70.00	侍魂	135.00	街霸(16人,40M)(原装)	250.00	(魔强统一战)	135.00
	七龙珠	105.00	龙虎拳	95.00	街霸(16人,40M)	220.00	世界英雄	90.00
	摔角霸王	185.00	武士道	120.00	WWF摔角	135.00	拳王争霸	185.00
	蜡笔小新	100.00	外星王子	75.00	格斗四人组 3(原装)	160.00	美少女战士	95.00
	音速 2	70.00	变形侠医	95.00	格斗四人组 3	135.00	金刚战神	110.00
	音速 3	85.00	海豚 2	85.00	狮子王(原装)	160.00	漫画地带	100.00
ACT	音速 4	100.00	海豚 3	110.00	狮子王	130.00	米老鼠纪念版	95.00
	阿拉丁	90.00	侏罗纪公园 2	90.00	X-MAN2	100.00	战斧 3	75.00
	丛林冒险 1	100.00	魔界大法师	105.00	神奇男孩(原装)	80.00	环保尖兵	140.00
	丛林冒险 2	105.00	蜘蛛人 2	115.00	神奇男孩	50.00	正义使者 1	100.00
动作	修罗之门(原装)	160.00	幽游白书外传(原装)	160.00	龙女	70.00	正义使者 2	135.00
	送报童 1	50.00	送报童 2	70.00	送报童 2合 1	50.00	异形风暴	50.00
	蜘蛛人	50.00	妖子	50.00	梦幻战士	50.00	旋风女战士	50.00
	鬼邻居	50.00	唐老鸭	50.00	诺米救美	80.00	宇宙忍者	50.00
	十字军	50.00	奇幻森林	70.00	顽皮足球	100.00	死光枪	50.00
	坦克(原装)	70.00	西部枪手 2	100.00	特勤金刚	105.00	空牙(空战)	80.00
	雷电传说(空战)	70.00	魂斗罗	100.00	雷鸟 2(空战)	75.00	雷电+空牙(空战)	125.00
SHT	机械战警	95.00	反爆特勤组	65.00	雷鸟 2+世界杯足球	90.00	超时空特警	130.00
	越空狂龙	100.00	异形战士	85.00	碎裂风暴(空战)	70.00	迷航战舰	140.00
射击	战斗玛丽亚	75.00	联合大作战(空战)	75.00	真实的谎言	95.00	魔甲奇兵	50.00
	星际奇兵	145.00	异形三代+外星战将	80.00	恐怖角	135.00	西洋封神榜	50.00
	死亡战争(空战)	65.00	太空战斗机(空战)	65.00	武器之王(空战)	50.00	宇宙达人(空战)	50.00
PUZ	沙漠风暴 1	70.00	F-22+地面大作战	110.00	MIG-29	70.00	终极战役	120.00
智力	沙漠风暴 2	80.00	赌城+HQ赛车	90.00	F-15	70.00	红色战区	95.00
	沙漠风暴 3	100.00	坦克+007	90.00	G-LOC(原装)	150.00	沙漠风暴+亚生物战争	120.00
RPG	光之继承者(原装)	160.00	梦幻之星 4(原装)	180.00	光明力量 2(原装)	160.00	悟空外传	160.00
模拟	光之继承者	140.00	梦幻之星 4	140.00	光明力量 2	125.00	亚瑟传说	190.00
	英雄传说 2	125.00	新创世纪(原装)	230.00	大航海时代 2	250.00	斗技王(原装)	160.00
	摇滚赛车	145.00	街头飙车	145.00	顶极赛车 2	75.00	VR赛车(原装)	200.00
RAC	川崎赛车	70.00	印地赛车	100.00	顶极赛车 3合 1	125.00	超级摩洛哥 2	120.00
赛车	疯狂赛车	90.00	F-1赛车	90.00	机车 2	85.00		
	文素赛车	90.00	新 F-1赛车	145.00	机车 3	105.00		
SPG	94'FIFA 足球	90.00	篮球飞人(原装)	160.00	95'NBA 篮球 1	115.00	天使之翼 2合 1	70.00
体育	95'FIFA 足球	95.00	篮球飞人	95.00	NBA JAM 2	140.00	NBA JAM(原装)	50.00
	台球	75.00	95'台球	95.00	橄榄球	50.00	J联盟足球	120.00
TAB	究极麻将 1	80.00	究极麻将 2	120.00	四川省麻将	170.00	麻雀恶魔塔	175.00
桌面	御大 D	180.00	梦幻水果盘	125.00	戴维丽斯	50.00	魔珠历劫	50.00
	魔法宝石	50.00	阿Q连环泡	200.00	台湾大亨	200.00	雀皇登龙门(原装)	160.00
	世嘉制式转换卡(NTSC-PAL)100.00(能提高世嘉机的兼容性)							

注:以上游戏卡价格均不含邮费,邮购每盘邮费 10 元;2 盘 15 元;3 盘以上邮费均为 20 元。游戏卡名称后面有(原装)字为日本原装卡,其他为台湾生产。

特别声明: 1.以上世嘉卡卡邮购价格只针对除北京地区外其它省市。
因是新年/寒假特别优惠价格,有效期为 1996 年 2 月 15 日到 3 月 15 日(以邮戳为准,欲购从速!)。
2.北京地区零售价格以本店门市标明价格为准。

北京智乐王国游戏机专营店 春节/寒假特别优惠游戏机邮购价目表

	机种	单价(元)	邮费(元 台)
世嘉16位游戏机	日本原装世嘉机Ⅱ型 MEGA DRIVE 2(PAL-D制式)(随机赠送原装卡带一盘)	780.00	70.00
	日本原装世嘉机Ⅱ型 MEGA DRIVE 2(NTSC 制式)(随机赠送原装卡带一盘)	680.00	70.00
	日本原装袖珍世嘉机 MEGA JET (NTSC 制式)(使用普通世嘉卡带)	680.00	50.00
	日本原装液晶手掌机 GAME GEAR (随机赠送原装卡带一盘)	1080.00	50.00
	台湾主板世嘉兼容机Ⅰ型 100%兼容(PAL-D制式)(随机赠送世嘉卡一盘)	580.00	70.00
	台湾主板世嘉兼容机Ⅱ型 100%兼容(PAL-D制式)(随机赠送世嘉卡一盘)	680.00	70.00
	台湾原装小天才世嘉机 100%兼容(PAL-D制式)(随机赠送世嘉卡一盘)	680.00	70.00
	中外合资妙博士世嘉Ⅱ型机 100%兼容(PAL-D制式)(随机赠送世嘉卡一盘)	550.00	70.00
	台湾原装世嘉"魔碟"磁碟机 16M (可接键盘,鼠标,电脑)(随机赠送磁碟十张)	1780.00	50.00
	台湾原装世嘉"魔碟"磁碟机 32M (可接键盘,鼠标,电脑)(随机赠送磁碟十张)	2380.00	50.00
超任游戏机	日本原装超任主机(美版 NTSC制式)(单独购买)(AV,RGB输出)	1080.00	80.00
	日本原装超任主机(美版 NTSC制式)(和磁碟机一起购买)(AV,RGB输出)	980.00	80.00
	超任博士-7磁碟机 32M(随机赠送磁碟游戏十张)	1680.00	50.00
	超任博士-6磁碟机 16M(随机赠送磁碟游戏十张)	1580.00	50.00
	超任磁碟机 UFO 34M(随机赠送磁碟游戏十张)	1380.00	50.00
	超任磁碟机 龙Ⅱ 32M(特别推荐)(随机赠送磁碟游戏十张)	1780.00	50.00
次世代	世嘉土星 32位游戏机 SATURN (NTSC制式 110V AV,RGB输出)	2880.00	100.00
	3DO 32位游戏机(松下 日版)(NTSC制式 110V AV,RGB输出)	2280.00	100.00
	世嘉 32X提升器(NTSC制式)	1480.00	80.00
	SONY游戏站 PLAYSTATION (NTSC制式 110V AV,RGB输出)	2880.00	100.00
	SNK"机皇"NEO-GEO-CD(送原版 95搏击之王一张)(NTSC制式 220V)	3080.00	100.00
	NEC-PC DUO CD(送盘一张)(NTSC制式 110V AV,RGB输出)	1580.00	100.00

	名称	单价	邮费	名称	单价	邮费
世嘉配件	世嘉原装 6键手掣(ASCII)	80.00	15.00	世嘉精装 6键连发手掣(EL-010)	70.00	15.00
	世嘉Ⅱ型 6键手掣 ABC-XYZ	35.00	15.00	世嘉精装 6键连发手掣(EL-203)	80.00	15.00
	世嘉原装遥控手掣(两只)	180.00	30.00	世嘉精装 6键透明手掣(EL-120)	80.00	15.00
	世嘉光电手枪(送枪卡一盘)	280.00	20.00	世嘉摇杆手掣	120.00	20.00
	世嘉 MD2用立体声 AV线	80.00	10.00	世嘉 MD2用射频盒	50.00	10.00
	世嘉机专用制式转换器	140.00	15.00			
超任配件	超任制式转换器"画皇"(NTSC-PAL-D)	170.00	15.00	超任原装手掣	150.00	15.00
	超任制式转换器(NTSC-PAL-D)	140.00	15.00	超任连发手掣	90.00	15.00
	超任博士光碟机(送碟一套)	1980.00	100.00	超任精装连发手掣(EL-030)	80.00	15.00
	超任 AV线	15.00	10.00	超任精装连发手掣(EL-103)	90.00	15.00
	超任+世嘉两用摇杆手掣	180.00	30.00	超任+世嘉精装两用手掣(EL-200)	100.00	15.00
	超任博士 16M扩展卡	680.00	20.00	超任博士 32M扩展卡	980.00	15.00
次世代配件	土星原装手掣(日本)	280.00	15.00	SONY原装手掣	380.00	15.00
	土星 6键连发手掣(香港产)	150.00	15.00	SONY组装手掣	220.00	15.00
	土星组装手掣(香港产 EL-233)	120.00	15.00	SONY原装记忆卡	280.00	15.00
	土星原装大摇杆手掣	480.00	70.00	3DO原装手掣	280.00	20.00
	土星原装飞行手掣	850.00	100.00	3DO组装 6键手掣(EL-403)	120.00	20.00
	土星原装方向盘	630.00	100.00	3DO组装连发手掣	150.00	20.00
	土星原装记忆卡	480.00	20.00	3DO原装光电手枪	550.00	30.00
	土星原装解码器(可看 VCD影碟)	1580.00	20.00	3DO原装解码器(可看 VCD影碟)	1780.00	40.00
	土星原装光电枪(送 VR特警一张)	780.00	30.00	SNK"机皇"摇杆手掣(原装)	380.00	50.00
	土星专用 S-VIDEO端子线	120.00	10.00	3DO SNK SONY用 S-VIDEO端子线	80.00	10.00
	通用制式转换器 NTSC-PAL-D60(所有 NTSC制式游戏机都可用)				280.00	30.00
游戏软件	3DO游戏光盘	50.00	10.00	(近 100 种,未能详列,目录函索 5.00 元 份)		
	SONY游戏光盘(银盘)	80.00	10.00	(几十种,未能详列,目录函索 5.00 元 份)		
	SONY游戏光盘(金盘)	150.00	10.00			
	土星游戏光盘	价格不等	10.00	(近 100 种,未能详列,目录函索 5.00 元 份)		
	SNK"机皇"游戏光盘(银盘)	100.00	10.00			
	SNK"机皇"游戏光盘(金盘)	150.00	10.00	(几十种,未能详列,目录函索 5.00 元 份)		
	超任游戏软盘(拷好游戏节目 一级软盘)	5.00	0.80	(邮购软盘最少数量 10张)		
	超任游戏软盘目录函索 20元 套					
	世嘉游戏软盘	8.00	0.80			
	世嘉游戏软盘目录函索 20元 套					
	台湾智冠电脑游戏光盘	48.00	10.00			

特别声明

1. 以上游戏机邮购价格只针除北京地区外其它省市。因是新年/寒假特别优惠价格,有效期为 1995 年 2 月 15 日-3 月 15 日(以邮截为准,欲购从速!).
2. 北京地区零售价格以本店门市标明价格为准.

特别推荐

日本原装世嘉 7 合 1 机(AIMA-爱华)(可玩普通世嘉卡/世嘉 CD/听音乐 CD/磁带录放功能/FM-AM 收音功能/卡拉 OK 功能/立体声音箱)随机赠送日本原装世嘉光碟三张,日本原装麦克风一只,电源一只单价 3380 .00(邮费 120 .00)

特别服务

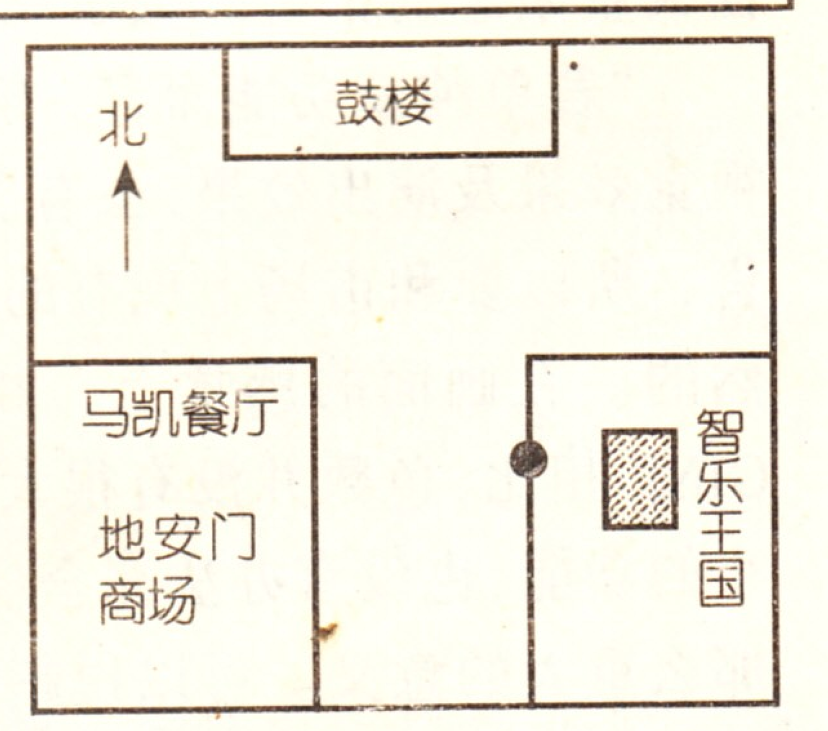
本店以强大的技术力量为广大电玩迷提供以下服务:维修各种游戏机,维修快捷、收费合格。本店邮购部本着守信誉、发货快捷的原则,所寄货物均以特快专递(EMS)邮寄,保证质量,如有质量问题,凭发票一个月内调换。请在汇款单附言栏注明所需物品名称,并注明联系电话,以便及时联络。

因篇幅有限,经营品种未能详尽,欢迎电话垂询!

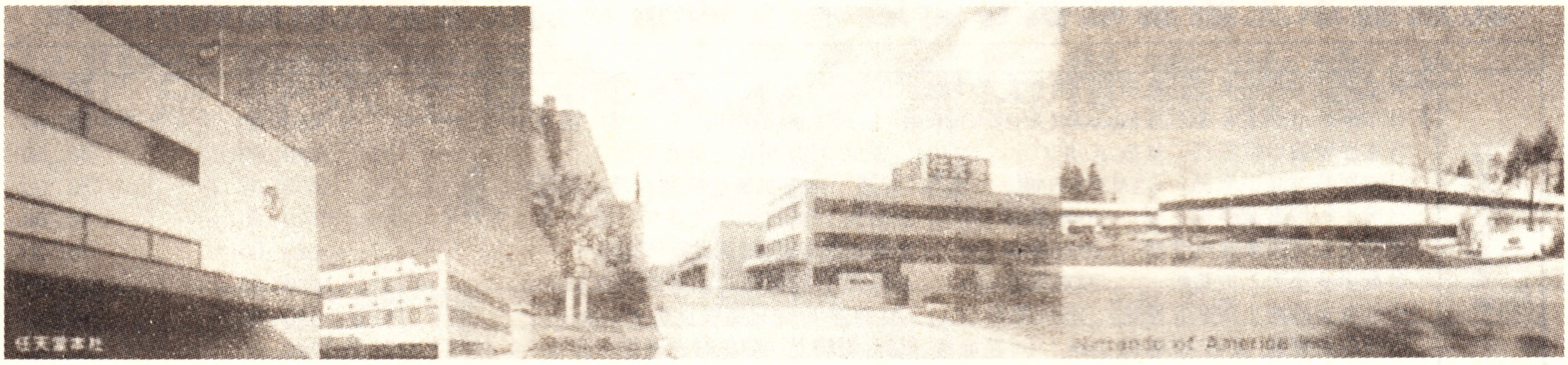
本店批发部面向全国批发游戏机、游戏卡!

地址:北京市地安门外大街 36 号(100009)

电话:(010)4035664 联系人(收款人)卢华

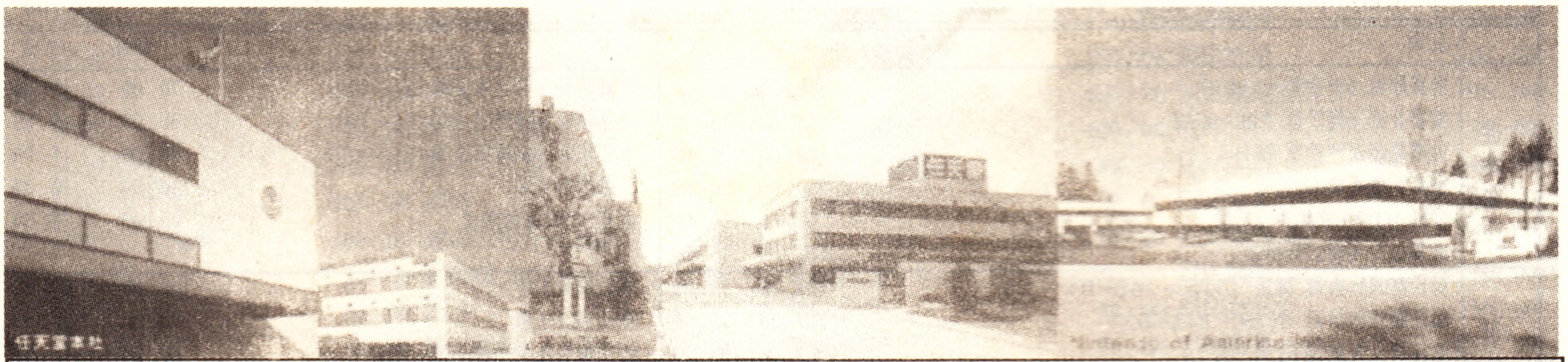


五路汽车鼓楼站下车,宏大文化用品对面



任天堂的明谋

连载之二



题图上的建筑(左图)是设在京都的任天堂部大楼、(中图)是宇治工厂、(右图)是任天堂美国分部

防守反击

超级任天堂并不是第一台高性能的游戏主机。

早在 1987 年,由日本电气家用电子公司(NEC)所推出的 PC－ENGINE(简称 PC－E) 以及在 88 年由世嘉(SEGA)公司所推出的 MEGA DRIVE(简称 MD),都已经正式推出对外销售。其中 MD 是属于十六位主机,PC－E 虽然是属于八位主机,但它的画面、速度、色彩、以及音质等性能足以与十六位机匹敌。也就是说,超任是日本最晚推出的十六位主机。

如果单纯从功能面来说，超任和前面已经发售的十六位机相比,很多人认为它并没有十分明显的进步。一位任天堂杂志的记者。做了如下的说明：

“若单纯就功能而言，象画面的旋转，放大缩小等的视觉效果及演出效果,虽有所提高,但是由于它是最后发售，所以要和市场上现有的机种有显著的不同是理所当然的。在画面的感觉上，和 MEGA DRIVE 及 PC－ENGINE 相比,色数并没有很大的差别。而且旋转及放大缩小的功能,也没有办法完全应用到游戏中。因此也就没有那么重大的意义。可以说超级任天堂在基本的背景资料及性能上,和世嘉公司的 MEGA DRIVE 也没有很大的区别。”

然而 PC－ENGINE 发售的第四年，也就是 1990 年 9 月底的时候，总共累计销售量只有二百四十万台。而 MEGA DRIVE 在发售的三年之后，好不容易也才突破一百二十万台的数字而已。相对而言，超级任天堂在发售前就出现了一百五十万台的预订量，头两个月即销售六十万台,第一年销售近六百万台的惊人记录。既然超级任天堂在主机性能上并没有明显的优势，为什么却有骄人的成绩呢?

前面的那位任天堂杂志记者苦笑着说：“事实上，超级任天堂之所以如此受欢迎，并非是由八位元转换为十六元的性能差别所引起的，而是由任天堂公司所创出的一种气势。”

是的,中国有句名言:“虽有磁基(农具),不如待时。虽有智慧,不如乘势”

软件动物

任天堂公司在世嘉公司推出 MD 以后，做为一种牵制手段,一直持续的对外声明:“主机能力的大小,与市场是否活跃并无多大关系。”山内溥先生在回答日本 GORO 杂志记者大冢英树采访时的谈话,非常具有代表性：

——您认为其他游戏主机为什么卖得不好呢?

山内:“所谓娱乐用商品这种东西,是没有它也能生活的。因此,基本上说来,有或者没有都是无所谓的。因此大家不应该将它视为生活上的必需品。在这种情况下……(中间省略)如果没有出现好玩的软件游戏的话,即使想扩大市场也是徒劳的。而拥有新性能的主机,或高次元主机在推出之后,如果想卖得好的话,必须遵循这个想法。”

——那么,您认为十六位主机比八位主机更有魅力吗?

山内:“我想大部分人都不是以获得主机为乐趣的。而是把玩由它所提供的游戏当作乐趣的。虽然,我不知道从八位机到十六位机到三十二位甚至六十四位机,性能提升多少?但是如果不能做出更有趣的游戏的话,相信玩家是根本不会想去购买的。十六位的游戏机如果卖得不好的话,很明显的原因是因为游戏不够有趣好玩的缘故。”

不用说大家也能够明白,这里说的“丝毫也卖不出去的十六位主机游戏,”指的正是SEGA公司所发卖的世嘉五代游戏机。

公开说“在游戏业只存在一强皆弱的现象”的山内社长,之所以会抱着如此盛气凌人的态度,事实上是有一定的背景存在的。任天堂公司在家用游戏机市场之所以取得成功的主要因素,并非其主机的高科技性,而是把游戏软件有趣性摆在优先的地位。这一点可以用黑白画面制作的杰出游戏“俄罗斯方块”在手持机GAME BOY(简称GB)中受到疯狂欢迎的程度得到有力的证明。※

一般说,在新产品的发售时期,一旦成为大众传媒的焦点的话,原本的旧机型的销量就会急剧下降。在自行车或家电用品的销售中,都被认为是理所当然的。但是由于任天堂重视的是游戏的趣味,所以在超任推出后,旧型的任天堂八位机仍旧保持着每月销量十万台以上的记录。

※《俄罗斯方块》是由苏联人亚雷古塞,帕基多诺夫所设计的解谜游戏。对儿童和在人都有相当大的吸引力,是最成功的游戏之一。不过后来大受欢迎的对战模式,则是任天堂公司自己构思的。

GB海湾参战

在90年世嘉发卖三年后仍旧支持任天堂八位机销量持续增长的重要武器,是当年二月发售的《勇者斗恶龙Ⅳ》。这部游戏无论怎么说,都是任天堂军团中最强有力的游戏软件。借着这部超热门游戏的推波助澜,到处出现抢购热潮。

因为游戏受欢迎而卖出游戏机……这就是任天堂商法的基本战略。

《勇者斗恶龙Ⅳ》就是这一战略的最佳明证。

但是任天堂在日本国内一年销售三百万到四百万台的黄金时代到此也被迫告一段落。从83年到90年底,任天堂八位机在日本共销售一千七百万台。而90年一年间才销售了一百一十三万台。美人迟暮已不可避免,无论用什么品牌的化妆品。在国内所减少的部分则转移到了当时尚未饱和的美国欧洲市场。对于美欧的输出数量,在那几年一直保持着每年九百万到一千万台的高潮。终于达到三千七百多万台的天文数字。

如此看来,依照山内社长的说法,是无论如何也找不到超级任天堂必须于此时发售的决定性理由。

关于这一点,任天堂方面也如此说。对于是否是因为感到其他机种MD或PC-E对任天堂本身造成威胁的疑问,总务部长今西弘史这样说:“超级任天堂最大的敌人不是这两者,而是原来的任天堂。”

超级任天堂和此前推出的GAME BOY不同,它和任天堂八位机一样,是使用电视画面来玩游戏的。所以超任和任天堂无可避免地兄弟睨于墙,进行电视的争夺战。因此超任和任天堂相比,如果不能更加有趣的话,就会遭到“什么呀!竟然生产这种东西……”的批评。※※

当时任天堂主机在美国和日本的年销售量仍保持在一千万台以上。而游戏卡的销售,每年更维持在八千万盘以上。

除此以外,如果出现了象《勇者斗恶龙》系列这样的超热门流行游戏的话,在销售量可高达四百万盘的冲击下,也可以期待任天堂八位机销量有所增长。因此超任的登场,当然可以满足玩家殷切的期待,但也造成游戏业界极大的不安,因为一旦玩家认为超任并没有想象的那样好,任天堂每年几百亿美元的市场有可能转眼间尽数成空。

这样的赌注,是任天堂输不起的。

面对这样的市场风险,任天堂为什么还要发售超级任天堂呢?

※※海湾战争期间,连驻扎在沙特阿拉伯的美军都直接向任天堂公司购买手持机GAME BOY,以满足士兵的娱乐生活。GB最先的设计是使用专用电池,但在社长“不能让外国人等待充电而不能玩”的一声令下,而改成使用一般电池。

百亿大豪赌

1990年11月26日,超任在日本发卖五天后,松下电器产业公司发表了一条震惊世界的消息:松下公司和美国著名电影娱乐公司MCA达成协议,以总价值六十一亿三千万美元的价格购买MCA,并且于当天下午在纽约签约。

但是在喜气洋洋的气氛中,松下公司内部却有许多人持不同的看法。当时松下由于连续的好景气,所以在90年9月底,手头上拥有三兆二千七百亿日元。而收购MCA的六十亿美元,就要占用松下资金的四分之一。再加上松下方面也没有经营电影公司的人才,因此不禁令人十分担心。

而且松下也没有利用擅长制作电影巨片的MCA来

支配全世界电影市场的想法，那么这一次的兼并行动，到底目的何在呢？

其中的秘密与MAC旗下有一家以制作畅销电影闻名的环球电影制片厂有关。松下的目的就是利用这些畅销电影，来打开自己公司的录像机和影碟机（LD）的市场。也就是说，兼并的目的其实是在于MCA所拥有的丰富软件。

在相同的目的下，索尼公司在一年前的九月，收购了哥伦比亚电影制片厂。而当时的收购价格，包含承担债务的部分，总共高达四十亿美元之多。这样的金额是在松下收购MCA之前，日本企业在收购海外企业方面最高的金额 。

而在此时，松下和索尼正在录像机的市场中，竞争BETA制式和VHS制式到底谁是霸主。虽然他们都决定要推出自己的录像机，但是两者都缺乏具有魅力的软件。因此不管是松下或索尼，都希望利用收购来的电影公司的作品，来使消费者购买自己公司所推出的录像机。而如果有足够软件的话，在将来新的AV主机制定国际化统一规格时，就能占据有力的地位。其中最直接的目标是90年代后期的焦点产品HI－FI机种。

对于推出BETA而惨败给松下VHS的索尼公司而言，更能体会到因缺乏软件支持而落败的深切痛楚。因此而将整个公司的命运作为赌注买下了哥伦比亚电影制片厂。

最终一路哭

硬件在发售上的关键是软件——这正是目前高度情报化社会的最大潮流。松下及索尼不愧为商场老将，对这一点有相当清醒的认识。在这一话题上，任天堂的基本经营战略是：对软件的重视甚于硬件。

任天堂的营业额构成比例是“硬件55%对软件45%”(今西弘史提供)。从这一结构看，它的硬件利润额高于软件利润额。或者说任天堂并非是一个只靠软件维持营运的企业。但是为什么通常把任天堂看作是一个生产软件的企业呢?山内社长的话有相当的代表性：

“只要制造出品质优良而又价格便宜的东西就能卖出去，这是硬件厂商的想法。但是在娱乐业这个世界中，这件事并不是如此简单。东西要是有趣的话，即使价格多么地昂贵，消费者也会购买。一般说来，对于生活必须品而言，对于滞销的产品，只要价格稍微调整，一般还是卖得出去的。而对于家用游戏机这个市场来说，如果它不好玩，不有趣的话，则不管打多少折扣，还是卖不出去。也就是说，一旦它获得没意思的评价时，这个游戏的寿命就结束了。因此，如何开发出可以抓住消费者的游戏软件，才是真正重要的关键。”

这一段话完全体现了任天堂作为软件厂商的基本立场。但是我们也不能忽视它“制造品质优良且价格便宜”的所谓硬件厂商的立场。

任天堂公司在任天堂主机这一案例中，就忠实地实践了软件厂商和硬件厂商两面出击的生态模式。而这一点也正是任天堂主机在家用游戏机市场取得胜利而呈现一花独放的根本原因。

说到硬件方面，话题则要回到任天堂主机刚刚登场的1983年7月。当时，任天堂正和日本国内十四家敌对的家用游戏机生产厂商展开激烈的销售竞争。

由美国雅达利（ATARI）公司的ATARA2600为首，另外还包括了KONDOAL公司的MAX MACHINE。日本则有A扑克（A POKER）公司的VISION，万岱(BANDAI)公司的INTEL VISION，达卡拉(TAKARA)公司的PERSONCOM，多米（TOMY）公司的PYO太，TSUKUD公司的OZERO MULTI VISION及SEGA公司的SG 1000以及SHARP公司推出的统一电脑规格的MSX。※※※



任天堂在这些主机中，是最后一个销售的。

最后的结果是，除任天堂外，所有的游戏主机都失败了。

※※※统一规格MSX是由日本ASCII和美国MICROSOFT合作提案下，由松下电器、索尼三洋等公司各自制造贩卖，型式不同，但规格统一的电脑硬件系统。

广而告之

《秘技宝典》玩家必备

《秘技宝典》上、下册共608页，已于96年面向全国发行，该书共收录83年7月至95年5月底推出的电子游戏节目3000余部，收录秘技近5000条。并有该游戏简介及综合评分。

这是中国国内第一本大型游戏工具书，秘技及评分均出自日本权威杂志之手，玩家案头必备，以便用时查索。

每套(上、下册)22元另收挂号费1元(邮费免收)

邮购办法：到邮局直接汇款到北京1654信箱电子游戏软件杂志发行部收，邮编100009

请在汇款单附言栏写明书名。

～《秘技宝典》玩家必备～

大名鼎鼎的古装对战名作在 A'CAN 登场！

三国志　武将争霸

文/GUN

类型 ACT　机种 A'CAN　厂商 熊猫软体　容量 20M

关于武将争霸

对战游戏已占据整个软件领域的统治地位很多年，时至今日玩对战游戏入迷的人，在全部玩家中的比例就算没有 80%，也得有 75%了吧。但是，相信也是大多数人的共同遗憾：所玩到的游戏中，角色出招时都是在用日文或英文喊出必杀技的名称，象什么升龙拳（しょうりゅうけん）、波动拳（はどうけん），现在为止能掌握正确读音的人也不多吧。而少数的中国籍角色，如春丽使用气功拳竟然也在用日文叫着“き こうけん”，真烦人。说来说去也就只有《斗士历史》中的李，使“穿弓腿”时是用中国话，但也是（粤语）说出来的。

这样，要玩到中国化的对战 GAME，只能去找由国人推出的作品，但也仅有为数不多的几款，而且不是在街机便是在电脑上出现，觉得可惜吗？大可不必，因为这次我们要介绍的就是一款在家用机推出的纯粹的中国式对战节目——《武将争霸》。

说起《武将争霸》可是一部大大有名的作品：最早出现于个人电脑，受到海内外各界的广泛注目，甚至日本厂商如 NEC 也慕名而在其主机上进行移植。现在，这部具有经典意义的名作终于在国人第一台家用机 A' CAN 上登场了。

《武将争霸》的英文名称是“SAN GO FIGHTER”，从标题画面可以看到，连字体都明显带有“STREET FIGHTER”的感觉，游戏本身的各种必杀技出招等设定也与“SF”十分相似，并且还设计了在气力满档时才可以使用的超必杀技！

《武将争霸》中的登场角色共有 12 位，模式上分为剧情（武将争霸）、对战（双人对决）和设定模式三种，在设定中可以进行键钮配置变更、难度调节、时间限制有无等项目的选择。另外，可以充分体现完全移植的特征是，战败后的接续画面，带有“宁死不屈”及“倒戈投降”的大字选项也被忠实再现。

出招、攻略、与角色介绍

被尊为武圣的美髯公　关羽

作为五虎将之首的关羽，攻击力是众角色中第一流的，必杀技的配置很丰富，但大技的空隙较大，要熟悉性能后才能上手。

青龙摆尾：←→·拳



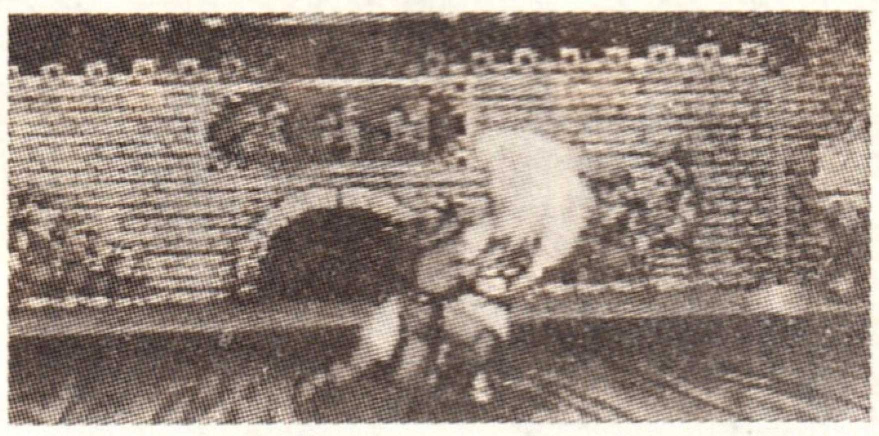
流星赶月：←↓·拳

泰山压顶：（跳跃中）↓＋拳

回马刀：↓↓→·拳

（＊）穿心拳：气力满档时接近对手←或→＋拳

饮酒海量的上将军　张飞



生性勇猛的张飞，在实战中的气势比关羽还要强，必杀技的威力也堪称一流。飞行道具“排山掌”容易使出，因而要多多利用。

排山掌：←→·拳　　霸王掌：↓→·拳

连环掌：（跳跃中）↓＋拳　　连环脚：←→·脚

（＊）爆 烈拳：气力满档时接近对手←或→＋拳

在长坂坡制造传说的武将　赵云



赵云是较需要技巧的角色，在所有人中速度首屈一指，除了飞行道具的对空技，体术系的风卷残云是连续击打的有效招术。另外横扫千军可以击退对手的追击，要熟练掌握。

青虹斩：←↓·拳

新月斩：←→·拳

风卷残云←→·脚

横扫千军↓←·脚

（＊）百袭掌：气力满档时接近对方或←或→＋拳

出身名门的锦衣贵公子　马超



在五虎将中，马超是比较特殊也难以掌握的角色。使用他作战时，只要能有效地利用飞行道具及各种体术的判定时间等便可轻松击败对手。

回旋腿：↓→·脚

翻山搅海：↓←·脚

旋风脚：←→·拳

（＊）无影脚：气力满档时接近对手←或→＋拳

宝刀不老的神箭手 黄忠

黄忠在必杀技的配置和属性方面均比较正统派,用飞行道具使对手跳起再以对空技将其击落是他的标准战法。但青龙探爪等大技的空隙很明显,因此不适合打细致的埋身战。



百步穿杨:←→·拳

黄龙探爪:↓→·拳

双根脚:↓→·脚

(*)连环手:气力满档接近对手←或→+拳

用战斧砍开道路的名将 徐晃



徐晃是十分好用的角色,他的必杀技攻击范围很大,普通技也可以击到较远的地方。另外,整体性能也十分出色。

划地斩:→↓·拳

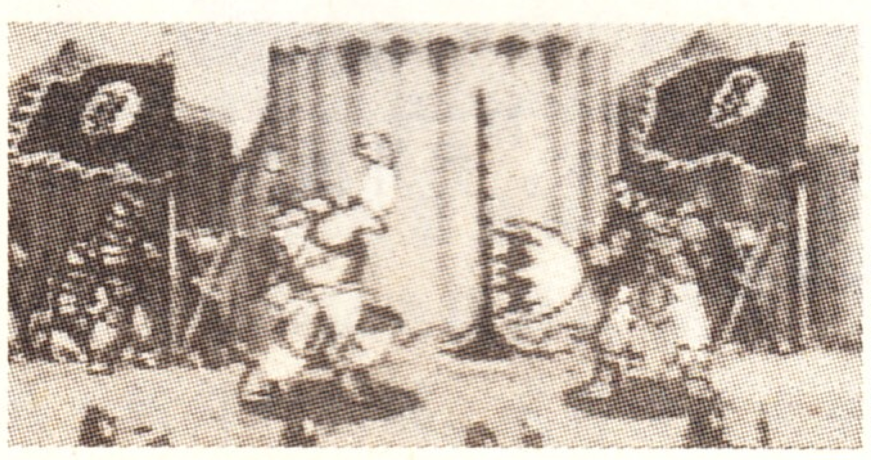
顶上压:跳跃中↓+拳

旋风斩:←→·拳

回旋斩:↓→·拳

(*)疾刺斧:气力满档时接近对手←或→·拳

治军严明的统帅 夏侯渊



夏侯渊作战主要依靠飞行道具和对空技术取胜,双冲拳若抓住正确时间是可以透波攻击的。

刚裂拳:←↓·拳

双冲拳:←→·拳

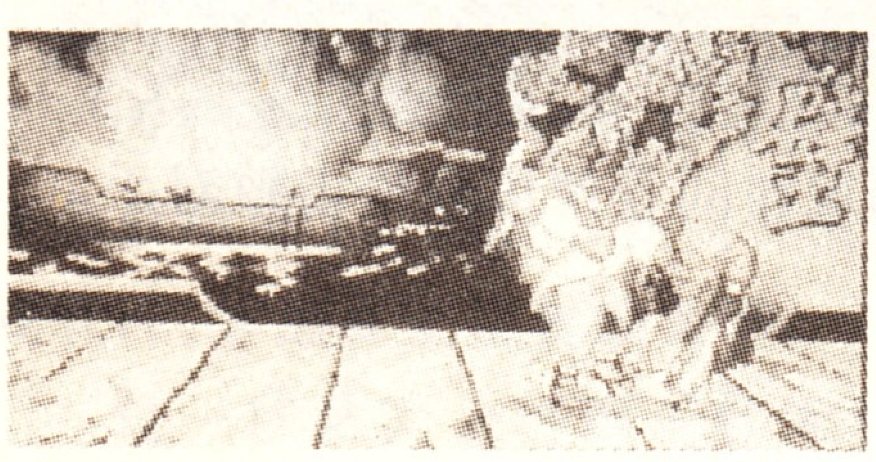
撞头冲:←→·脚

回旋脚刀:↓→·脚

(*)连环脚:气力满档接近对手←或→+拳

拔矢啖睛的大将 夏侯惇

夏侯惇与夏侯渊的招式,性能等没定基本相同,同而僵硬时间和破绽比夏侯渊更小,两人各有长短之处,不过当作一个人来使用也不成问题



破地拳:←↓·拳

双冲拳:←→·拳

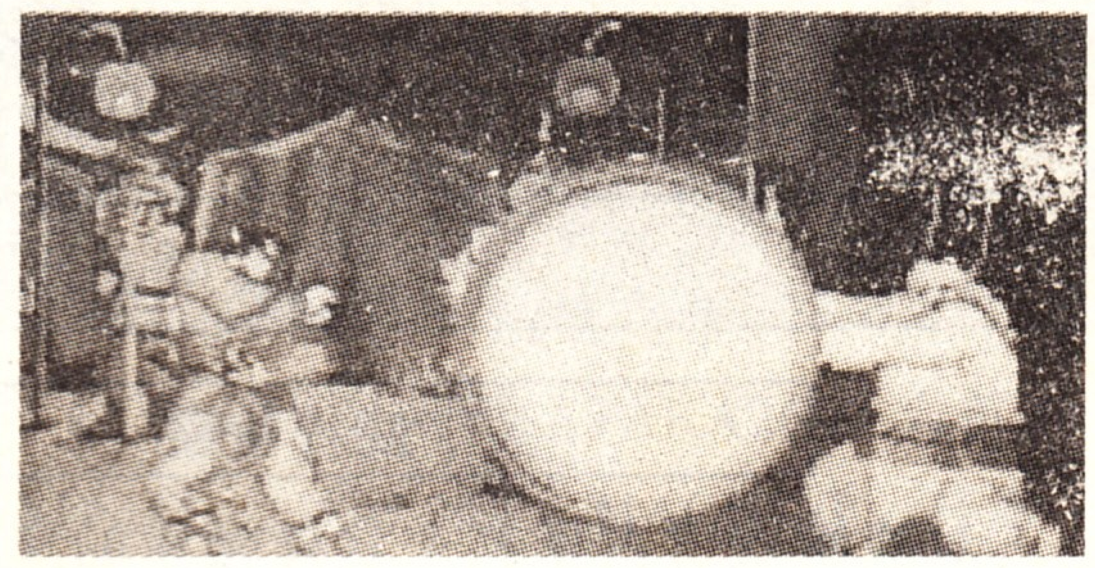
撞头冲:←→·脚

回旋脚刀:↓→·脚

(*)连环拳:气力满档时接近对手←或→+拳

猛虎般勇猛的铁人 许褚

没有真正意义上的飞行道具,以体术的怪异突进攻击为主。而攻击力十分强劲,虎击波若打中对手能造成很重的伤害。



虎击波:←↓·拳

猛虎冲:←→·拳

饿虎扑:↓→·拳

飞虎扑:跳跃中拳或↓+拳

(*)虎痴拳:气力满档时接近对手←或→+拳

有"古之恶神"称号的强者 典韦

典韦的凶杀技较少,也没有飞行道具,但攻击力一流,而且攻击距离很长,擅长于掌握时间的人可以使用他。对空技的回转斩很有价值,要多加利用。



回转刺:←→·拳

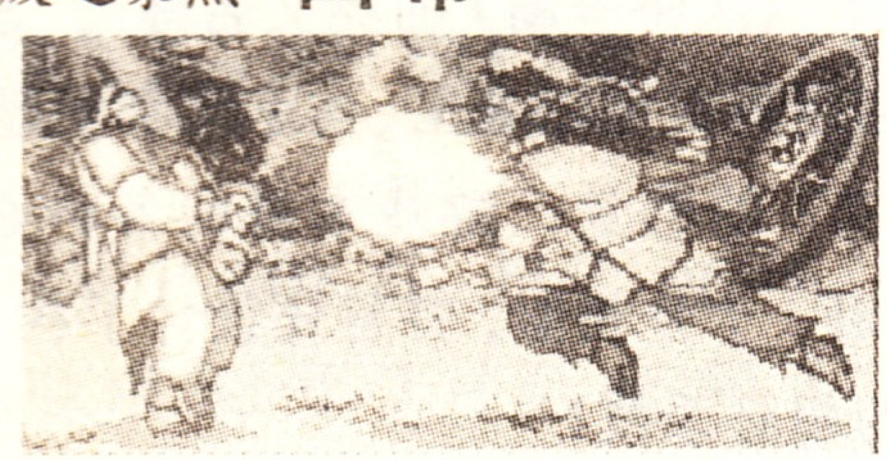
大鹏展翅:←→·脚

回旋斩:↓→·脚

(*)双杀戟:气力满档时接近对手←或→+拳

举世无双、所向无敌的背叛之豪杰 吕布

作为举世无双的豪杰,在本作中拥有最强的攻击力,是个十分好用的人物。



龙斩拳:←↓·拳

飞龙拳:↓↑·拳　　旋风拳:↓→·拳

火炎拳:←→·拳　　降龙抓:跳跃中↓+拳

(*)猛龙拳:气力满档时接近对手或←+→拳

以统一天下为目标,才学过人的英雄 曹操

虽然是一代君主,但作为本作的BOSS,其必杀技的威力也是不容忽视的,只有打倒他才能通关。



金蝉脱壳:↓→·拳　　双绝手:←→·拳

双摆脚:↓→·脚　　白鹤飞脚:←→·脚

(*)铁头功:气力满档时接近对手←或→+拳

游戏研究所



游戏研究所于今期正式成立，所长 H·Man 在大门前贴出如下告示：

你想使自己的游戏水平更上一层楼吗？你想对游戏有进一步深入研究吗？你想成为游戏专家吗？你想为发展我国的游戏文化做一点贡献吗？那么，欢迎加入国内第一所专为研究游戏而创办的“纸上”研究所。

研究目的：剖析游戏精华，揭示游戏奥义

研究对象：游戏软件与硬件

研究方式：纸上谈兵

凡对游戏软硬件有一定研究的游戏迷均可成为我们的研究人员，研究所的大门始终向你们敞开，这里是把你们研究出的游戏心得、探索出的游戏奥义奉献给广大闯关族的前沿阵地。WELCOME TO HERE!

第五种密码——“叠合码”及破译方法

文/ZZX

《软件》95 年第四期曾介绍过武汉金扬同学发现的四种游戏密码，笔者经过研究发现了一种新的密码——叠合码。

这种密码有以下特点：

1、此类密码通常由 7－12 个字符组成，比较短小。

2、与各类数值相关的是字符组，各字符组内的“进制”与字符表中的字符的个数有关，而且，字符组之间是相互重叠的，这是此类密码的最大特点。

3、通常，字符表的顺序并非所给顺序，即并非是从 0－9 或 A－Z，而是杂乱无章的。

4、加密符与有意义字符的关系不太直接，但与各种数值的变化关系更明了一些。

破译这类密码时一般要经过以下几步：

1、先确定与各类数值相关的密码位数含义，能确定多少就先确定多少。

2、将字符重新排序，这一类密码的字符表都要经过重新排序才能破译，这一步虽是很麻烦，却是必不可少的。

3、寻找规律，找到后就可随心所欲地造出新的密码。

下面本人以破译的 FC 的《龙虎拳》（BEST OF THE BEST）的密码为例：

《龙虎拳》的初始密码为“HF4HBBBB2”共 9 位数，通过训练、战斗可知道与“RESIST”（耐力）相关的是密码的第 2、3、8、9 位，与“STRENG”（力量）相关的是第 3、4、5、8、9 位，与“REFLEX”（防御力）相关的是第 1、2、8、9 位，与战斗相关的是密码的第 5、6、7、8、9 位，这样就可以发现：无论何种因素变化，第 8、9 位都会变化。因此可以确定：“耐力”为第 2、3 位，“力量”为第 3、4、5 位，“防御力”为第 1、2 位，“战斗”为第 5、6、7 位，“加密码”为第 8、9 位。

接下来去训练，提高某一项数值，记下字符变化的顺序，并且每次只让数值加一。训练好以后，会发现当密码中某一位变为“B”时，它右面一位会有所改变，联想到数值的进位，“B”即为“0”，再顺序排列就可得到新的字符表“BVL4G0Q8DXN6J2S＄CWM5H129FZP7K3T□”，即相当于“0－31”。

找到该表后，就可将密码数字化为“0－31”。这样通过观察可发现：“耐力”数值每加 1，密码第 2 位就加 4，当第二位大于或等于 32 时，第 3 位便加 1；“力量”数值每增 1，密码第 3 位就加 16；第 3 位大等于 32 时，第 4 位就加 1；第 4 位到达 32 时，向第 5 位进 1；“防御力”值每增 1，密码第 1 位就加 1，第 1 位到达 32 时，向第 2 位进 1；另外，加密符在任何数值加 1 时，第 8 位都加 16，进位时向第 9 位进。

按以上规律，再通过计算，便可造出每样数值均为 99 的超强密码“4＄KWVBBB1”及每样数值均为 0 的最差密码“BBBBBBBBB”，通过继续摸索还能得到本游戏的超强密码“4＄KW□□□WH”，这时不仅所有数值都达到 99，而且全部敌人都被打败。

近年来，不断有更新更复杂的密码在不同机种的游戏上被采用，而且现有的密码种类的数量也远比想象的要多。“路漫漫其修远兮，吾将上下而求索”。希望广大玩友能在译码的漫漫长路上跨出新的一步。

责编：H·Man

■游戏机进化论 第七讲

虚拟现实系统

特约撰稿人／叶　伟

我们已经习惯了游戏机的固有形式，那就是主机、卡带（或光盘）加显示器。从70年代末到90年代初，从家用机到业务用机，几乎无一例外地沿用着这种模式。它大概可以算作是游戏机脱胎于电脑的最明显的表徵了。

然而，随着人类科学技术的飞速发展，这种固有的形式也受到了强大的冲击。这个冲击来自于一种称为"虚拟现实"的系统。

顾名思义，这个系统就是采用各种可能的手段，使用户进入一个由电脑凭空创造的、但表现得极为真实的世界，使用户能以举手之劳，在逼真的环境中达到自己的目的。

比如说，虚拟现实可以用来对外科医生进行手术的操作培训。我们都知道，手术的成功与否在技术，而技术主要来自于经验，但现实生活根本不可能提供这么多的病人给新手作实践培训。

不过如果使用了虚拟现实系统就不同了。只要带上特制的眼镜和手套，操作者就能看到和触摸到非常逼真的人体，便可以进行与实际情况完全一致的手术过程了——唯一不同的是这个人体是由电脑创作的；操作者不心担心有任何失误，电脑还可以根据具体的操作行动指出错误所在。这样，培训一个外科大夫就成为一件简单而且快捷的工作了。

我们当然不是在讨论动手术的问题，一直走在科技前沿的游戏界已经敏锐地感觉到了虚拟现实的力量。对于电子游戏来说，这可能是革命性的。它将使人彻底抛弃对游戏机的固有认识。

虚拟现实系统已经被用在新一代的业务用机上了，其中比较著名的是SEGA的VR—1系统。

该系统外形象一只飞船，可同时容纳8位游戏者。玩家登船戴上特制的眼镜、手套之后，便进入了一个极为逼真的三维立体世界。游戏者仿佛拿着先进的武器，驾着飞船，在未来繁华都市的上空中进行激烈的战斗——事实上，这一切都是虚拟的。但所有经历过这一切的人，无一不为游戏中逼真的视觉、触觉效果所折服。

业务用机毕竟是代价昂贵的，只有把这种技术运用到家庭游戏之中才具有真正的意义。不过，由于这种游戏的所有感觉全由电脑模拟，对处理器的要求很高，16位机根本无法胜任。就算是如今的次世代时代，CPU对处理虚拟现实的效果也是望而生畏，而且附属配件多，成本高。任天堂的VIRTUA BOY是一个小小的尝试，但并没有得到好评，其主要原因正源自于此。

最近，雅达利发表了使用在其64位机"JAGUR"上的虚拟现实系统，从画面上来看，效果已经非常接近业务用机了，售价也是普通人可以接受的。这套系统是否能够突破目前家庭虚拟现实停滞不前的现状，是否能给雅达利带来一线生机？看来只有让事实来说话了。

责编：STAR

A′CAN F－16 杯
电子游戏知识有奖竞赛试题

1.A′CAN F－16 采用超强双 CPU 组合,使画面更流畅,CPU 速度更快,可达 ? MHz。

Ⓐ6.8　Ⓑ8　Ⓒ10　Ⓓ10.6

2.A′CAN 提供丰富的背景色彩,可在 32768 色中选 ? 色使游戏画面更艳丽多姿。

Ⓐ128　Ⓑ256　Ⓒ512　Ⓓ1024

3.A′CAN 动作主角最大尺寸可达 ? ,使主角形象更逼真。

Ⓐ32×32　Ⓑ64×64　Ⓒ128×128　Ⓓ256×256

4.A′CAN 主机背景层数最多可达 ? 层。

Ⓐ1　Ⓑ3　Ⓒ5　Ⓓ7

5.A′CAN 呈现主角数目最多到 ? 。

Ⓐ25/行＋320/框　Ⓑ40/行＋320/框　Ⓒ45/行＋260/框　Ⓓ25/行＋260/框

6.全中文游戏《邪恶之子》的游戏类型是 ? 。

ⒶACT　ⒷRPG　ⒸSLG　ⒹTAB

7.按规定, ? 以下的青少年禁止进入街机厅。

Ⓐ10 岁　Ⓑ14 岁　Ⓒ16 岁　Ⓓ18 岁

8.中国第一本正式出版的电子游戏刊物正式名称为 ? 。

Ⓐ电子游戏软件　Ⓑ电玩迷　ⒸGAME 集中营　ⒹGAME 风景线

9.任天堂八位机是 ? 开始发售的。

Ⓐ78 年 7 月　Ⓑ81 年 8 月　Ⓒ83 年 7 月　Ⓓ87 年 8 月

电子游戏知识有奖竞赛注意事项

集齐两期竞赛标志 A＋B
截止日期:1996 年 3 月 10 日
回信地址:北京 1654 信箱竞赛组收.邮编:100009

参赛办法:

一.请将九六年第一期杂志第一页上的"参赛标志 A"剪下,贴在本期第 38 页下半页指定位置,复制及空缺则视试题无效.

二.试题范围均不出本刊正式创刊各期和《秘技宝典》.

三.请用圆珠笔或钢笔将 38 页下半页正确答案的圆圈涂黑.一道题只能选择一个答案.

四.请将 38 页下半页回函上的姓名,地址,邮编等项填写清楚,剪下用信封寄回.
(地址:北京 1654 信箱《电子游戏软件》竞赛组收).

五.答卷截止日期:一九九六年三月十日(以邮戳为准)

六.本试卷复制无效.

参赛资格:

不限性别,年龄,职业.

评奖规则:

试题答案正确者,由公证处公证,用抽签方式先决定 1053 名中奖者.再在中奖者中用抽签方式决定奖项.

10. RPG 的意思是＿？＿。

Ⓐ模拟仿真类游戏　Ⓑ角色扮演类游戏　Ⓒ游戏制作公司　Ⓓ一种次世代机

11. 95 年底出版的《秘技宝典》对 3800 部游戏分别做了综合评价，共＿？＿。

Ⓐ5 项 100 分　Ⓑ10 项 50 分　Ⓒ6 项 30 分　Ⓓ6 项 100 分

12.《秘技宝典》中将游戏类型划分为＿？＿。

Ⓐ10 种　Ⓑ7 种　Ⓒ12 种　Ⓓ11 种

13. CPU 指的是＿？＿。

Ⓐ图像处理器　Ⓑ中央处理器　Ⓒ图形加速器　Ⓓ文字处理器

14. GAME GEAR(世嘉彩色手掌机)和任天堂的 VIRTUAL BOY 分别是＿？＿。

Ⓐ8 位机和 16 位机　Ⓑ8 位机和 32 位机　Ⓒ16 位机和 16 位机　Ⓓ16 位机和 32 位机

15. 一个 bit 相当于＿？＿ BYTE。

Ⓐ16　Ⓑ8　Ⓒ1　Ⓓ1/8

16. 游戏界常提到的 CG 技术，CG 是＿？＿的缩写。

ⒶCOMPUTER GAME　ⒷCOLOR GRAPHIC　ⒸCOMPUTER GRAPHIC　ⒹCONTINUE GAME

17.《95 格斗之王》中的椎拳崇所属的队伍是＿？＿。

Ⓐ日本格斗家队　Ⓑ韩国金家藩队　Ⓒ巴西怒之队　Ⓓ中国超能力队

18. 下列压缩工具中分盘压缩和自解压不冲突的是＿？＿。

ⒶARJ　ⒷRAR　ⒸZIP　ⒹICE

19. 超级任天堂主要用的是＿？＿音源。

ⒶPSG　ⒷFM　ⒸPCM　ⒹMIDI

20. 第三波首先在＿？＿这种家用游戏机上汉化了《三国志Ⅲ》。

ⒶFC　ⒷSFC　ⒸMD　ⒹPC－E

▶注：用钢笔或圆珠笔将所选的正确答案圆圈涂成黑色

电子游戏知识有奖竞赛回函

请将竞赛标志 A 贴在此处

竞赛标志 B
F－16
戏软件

题号	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
选项	Ⓐ	Ⓐ	Ⓐ	Ⓐ	Ⓐ	Ⓐ	Ⓐ	Ⓐ	Ⓐ	Ⓐ	Ⓐ	Ⓐ	Ⓐ	Ⓐ	Ⓐ	Ⓐ	Ⓐ	Ⓐ	Ⓐ	Ⓐ
	Ⓑ	Ⓑ	Ⓑ	Ⓑ	Ⓑ	Ⓑ	Ⓑ	Ⓑ	Ⓑ	Ⓑ	Ⓑ	Ⓑ	Ⓑ	Ⓑ	Ⓑ	Ⓑ	Ⓑ	Ⓑ	Ⓑ	Ⓑ
	Ⓒ	Ⓒ	Ⓒ	Ⓒ	Ⓒ	Ⓒ	Ⓒ	Ⓒ	Ⓒ	Ⓒ	Ⓒ	Ⓒ	Ⓒ	Ⓒ	Ⓒ	Ⓒ	Ⓒ	Ⓒ	Ⓒ	Ⓒ
	Ⓓ	Ⓓ	Ⓓ	Ⓓ	Ⓓ	Ⓓ	Ⓓ	Ⓓ	Ⓓ	Ⓓ	Ⓓ	Ⓓ	Ⓓ	Ⓓ	Ⓓ	Ⓓ	Ⓓ	Ⓓ	Ⓓ	Ⓓ

姓名		年龄		职业	
地址				邮编	

◀沿虚线剪下寄回✂



新消息　快节奏　短文学
欲知 GAME 天下事
请看

海外采风

SATURN VS PLAY STATION

次世代主机的代表:SS 和 PS 激战一周年激战回顾

在 95 年 11 月 22 日及 12 月 3 日，世嘉 SATUAN 和索尼 PLAY STATION 分别迎来了发卖 1 周年的纪念日。

在这“一年战争”中，SEGA 和 SONY 两家公司，究竟是谁占了上风呢?

从发售的主机台数上看：

“根据统计，至 12 月上旬，已突破 200 万台”(SEGA)

“12 月中，发卖台数达到 200 万台”(SONY)

看来，在硬件方面势均力敌，都获得了 1 年内突破 200 万台的成绩。而软件方面又如何呢?

从总数上，至 11 月 17 日为止，SS 共发售 111 款，而 PS 是 103 款。

分类型查看一下的话，就会发现 SS 软件主要在 ETC 和 AVG、RAC 方面占优势，PS 在 STG 上占优势，其余类型双方基本相同。

ACT(动作类):SS 是 17 部，PS 是 15 部
STG(射击类):SS 是 7 部， PS 是 16 部
SLG(模拟类):SS 是 9 部， PS 是 11 部
RPG(角色类):SS 是 5 部， PS 是 8 部
PUZ(智力类):SS 是 6 部， PS 是 10 部
TAB(桌上类):SS 是 22 部，PS 是 22 部
AVG(冒探类):SS 是 14 部，PS 是 6 部
SPG(运动类):SS 是 12 部， PS 是 9 部
RAC(赛车类):SS 是 7 部， PS 是 3 部
ETC(其它类):SS 是 12 部， PS 是 3 部

那么，在两机种的参入厂商又软件价格方面是怎样的呢?请看下表

项目	SS	PS
日本国内厂商数	365 家	500 家
国外厂商数	40 家	260 家
软体最高价格	14800 日元(三国志Ⅳ)	15800 日元(EMIT)
软体最低价格	1280 日元(VR 战士 CG)	3980 日元(PA!)
软体多数价格带	5800 日元(40 部)	5800 日元(56 部)
软体平均价格	6407 日元	6334 日元

显然，PS 在平均价格相同的情况下，加入厂商占有明显优势，从长远上看，这一差别是十分重要的。但到目前为止，用不相上下来形容双方的战况仍然毫不过分。眼下，已进入竞争的第二年。这是一般意义上被称作“体现主机真正价值和实力的年份”。再加上任 64 的加入。会掀起一个更高的浪涛吗?



▲PS 和 SS，这对宿命的敌手较量了一年，仍保持抗衡的态势，实在不易。

1月~2月,新作发售表

(因篇幅所限,本期只刊载SFC、SS及PS的软件,从下期起,加入GB、GG等机种内容)

SFC

1月12日,魔导物语~花丸大幼稚园儿德间书店 RPG
12日 传说之最快速赛车 BPS RAC
19日 垂钓~离岸篇 PA CK IN VIDEO ETC
26日 围棋俱乐部 HECT TAB
26日 幼稚园战记~魔陀罗 DATAM POLYSTAR RPG
26日 无人岛物语 KSS SLG
下旬 SD高达 PUZ BANDAI PUZ
下旬 忍者乱太郎2 C、BRAIN ACT
下旬 信长之野望天翔记 光荣 SLG
1月 林海峰九段围棋道场 ASK讲谈社 TAB
1月 超级棒球道 BANPRSTO SPG
1月 幕末降临传ONI BANPRSTO RPG
1月 利那斯Ⅱ—封印之侍徒 ASMIK RPG
1月 RPG工具2 ASCII RPG
9日 将棋最强Ⅱ对局篇 IMAGINEER TAB
9日 心跳纪念品 KONAMI SLG
9日 圣龙战记 SQUARE RPG
23日 蓬莱学园之冒险 WING RPG
23日 前线外传——枪之危机 SOUARE ARPG
23日 GOD IMAGINEER RPG
23日 美少女摔角列传 KSS ACT
2月 96,全国高校足球 IMAGINEER SPG
2月 空屋 VISIT AVG
2月 美少女战士S ANGEL ACT
2月 混沌之种——风水回廊记 TAITO RPG
2月 星之卡比 任天堂 ACT

SS

1月12日 J联盟足球俱乐部 SEGA SPG
12日 VR战士CG(舜帝) SEGA ETC
12日 VR战士CG(里昂) SEGA ETC
26日 勇者英雄 SEGA ARPG
26日 四柱推命 DATAM POLYSTAR ETC
26日 死之假面 电脑工场 AVG
下旬 天地无用 YUMEDIA AVG
下旬 极级麻雀 ATHENA TAB
下旬 街头霸王ZERO CAPCOM ACT
9日 VR战士CG(影丸)SEGA ETC
上旬 提督之决断Ⅱ 光荣 SLG
2月 FEDA复刻版 YANOMAN SLG
2月 忍空 SEGA ACT
2月 亚鲁巴外传 SUNSOFT RPG
2月 恶魔战士Ⅱ CAPCOM ACT

PS

1月13日 七水晶传说 XING RPG
13日 水浒演武 DATAEAST ACT
13日 魔法糖 DATAEAST ACT
26日 超级VG TGL ACT
26日 NBA IAM ACCLAIM SPG
26日 死之假面 电脑工场 AVG
1月 ROBO PIT ALTON ACT
1月 双截龙 UBRAND ACT
1月 第四次超级机械人大战S BANPRSTO SLG
1月 街头霸王ZERO CAPCOM ACT
2月23日 美国横断问答 VICTOR ETC
2月 ALONE IN DARK VICTOR AVG
2月 蜃气楼回廊 PLAYSTAGE AVG
2月 太阁立志传 光荣 SRPG
2月 FEDA复刻版 YANOMAN SLG
2月 PGA高尔夫'96 VICTOR SPG
2月 全日本GT赛车 KANEKO RAC

3DO

1月1日	D之食卓精选集	WARP	ETC
13日	斗牌传	MACRONET	TAB
15日	SHORT WARP	WARP	ETC
26日	诞生	SHAR ROCK	SLG
1月	机械人格斗	MACR SOFT	ACT
1月	最终浪漫2	AFI	TAB
2月	魔塔THE TOWER	OPENBOOK	AVG
2月	心跳麻雀	SONET	TAB
2月	克兰迪夫王国	SARAH	RPG

NGO

1月8日	音速战机3	VIDEO SYSTEM	STG
26日	REAL BOUT饿狼传说	SNK	ACT
1月	樱桃小丸子	TAKARA	ETC
2月23日	REAL BOUT饿狼传说CD版	SNK	ACT

广而告之

年底盘库,凄凄惨惨,可供邮购的杂志只有寥寥几种:

一、95年第十一、十二期(每本4.50元)及96年第一期(每本5.40元),其余无货。(邮费免取)

二、《'九四电子游戏典藏本》第三版尚有少量库存。此书在目前已出版的电子游戏书刊中印刷最精美,价格最便宜。彩页24面进口铜版纸。黑白192页国产高级胶版纸,确有典藏价值。每本18元(邮费免取)

邮购办法:

到当地邮局直接汇款到北京1654信箱《电子游戏软件》杂志发行部收,邮编100009

汇款时请在附言栏写明所购刊期。

如需挂号,杂志每本加0.50元,典藏本加1元。

看个痛快吧，这就是任天堂64！！

海外采风

本期紧接上次的报道，将千叶县幕张召开的任64展示会的其余部分介绍给大家。在当天会上，展出了共13款任64的软件，其中有不少是以老牌子作攻势的经典作品任64版，包括『马里奥』、『STAR FOX』、『赛尔达传说』、『星球大战』等，名称均为暂定，但展示了大量画面，向各界显示着任64的强大机能。

在本辑海外采风中，大家将看到一系列精采的任64节目剧照，尤其是『SUPER MARIO 64』的图片，尽管这只是开发中的画面也令人惊诧不已。享受3D快感的对战节目虽出了不少，但第一个纯粹的3D类ACT，也许仍注定是这部马里奥吧。



▶这就是当天所使用的广告。





▲五颜六色的任64手柄，让人想起那时的彩色GB。

1996年
4月21日发卖
定价25000日元

实际操作的感觉『其实很小巧』

在过去曾公布过任64的机体与手柄图片，但它究竟有多大呢？有人猜测会很庞大，实际上并非如此。它的实际尺寸是长19cm、宽26cm、高7cm，而相应于它奇怪的外型，使用时有3种手持方法。





任天堂山内社长的讲演会

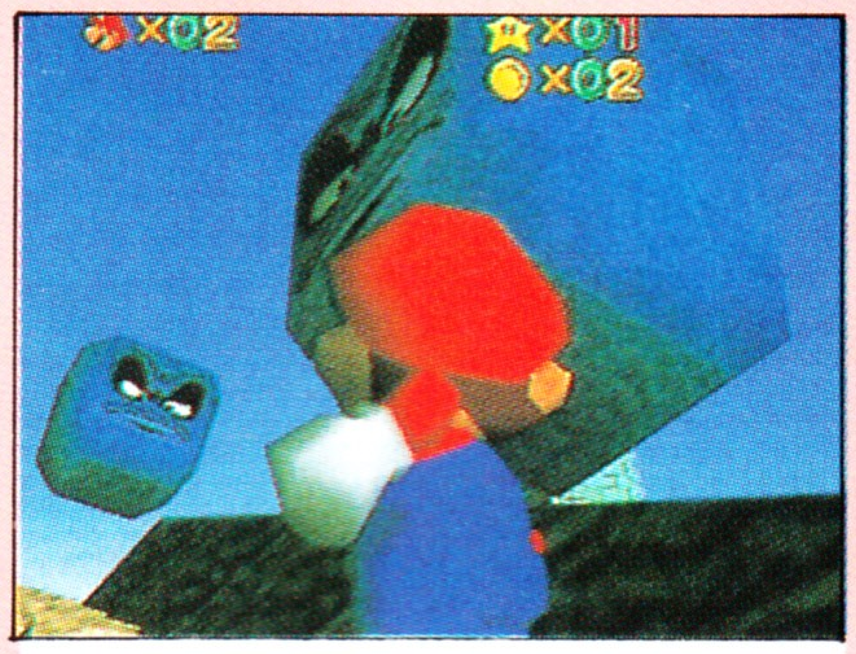
每年一度的山内社长讲演会，今年是围绕『TV GAME市场展望』及任64而展开话题的。在1小时的讲话中，宣布了96年4月21日发卖任64及96年底后的『赛尔达传说』、『勇者斗恶龙』均计划对应发售磁碟系统的消息。

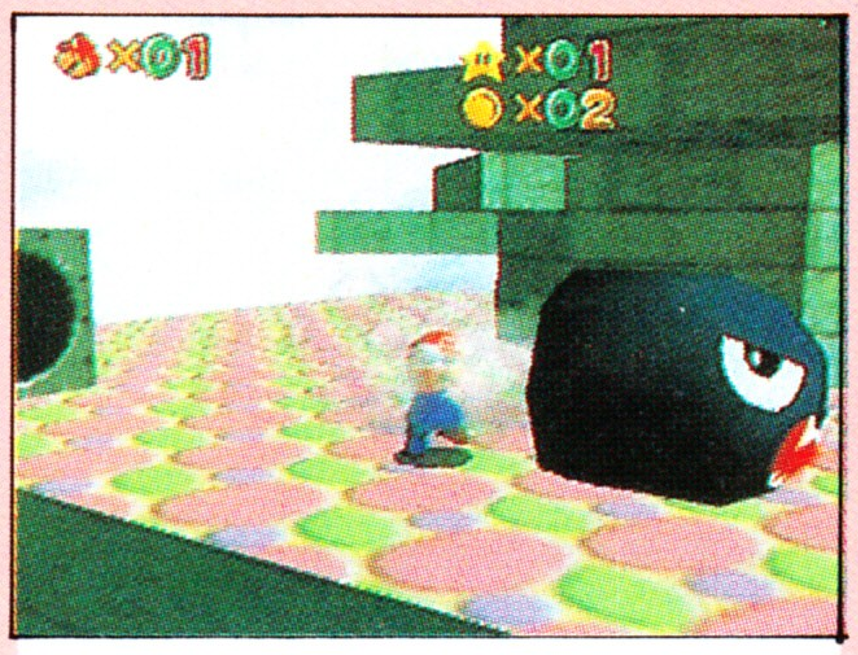
对于任天堂而言这将是一次大胆而轰动的尝试，据任天堂透露，该磁碟系统容量为20M BYTE，读取速度是CD-ROM的6倍。也许这种系统将成为日后家用机的标准格式？

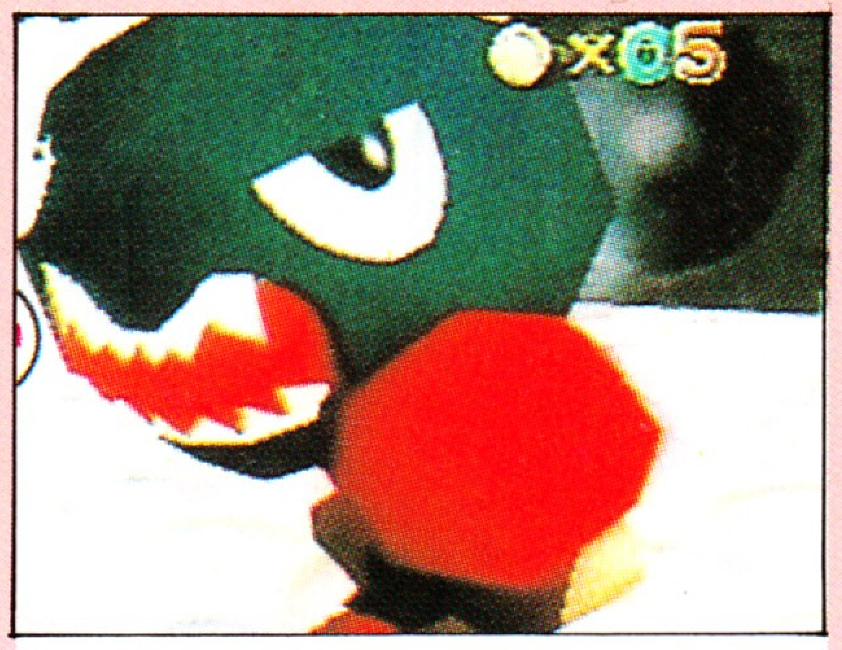


“超级马里奥 64”影像大公开！


借助大炮飞上空中的马里奥。

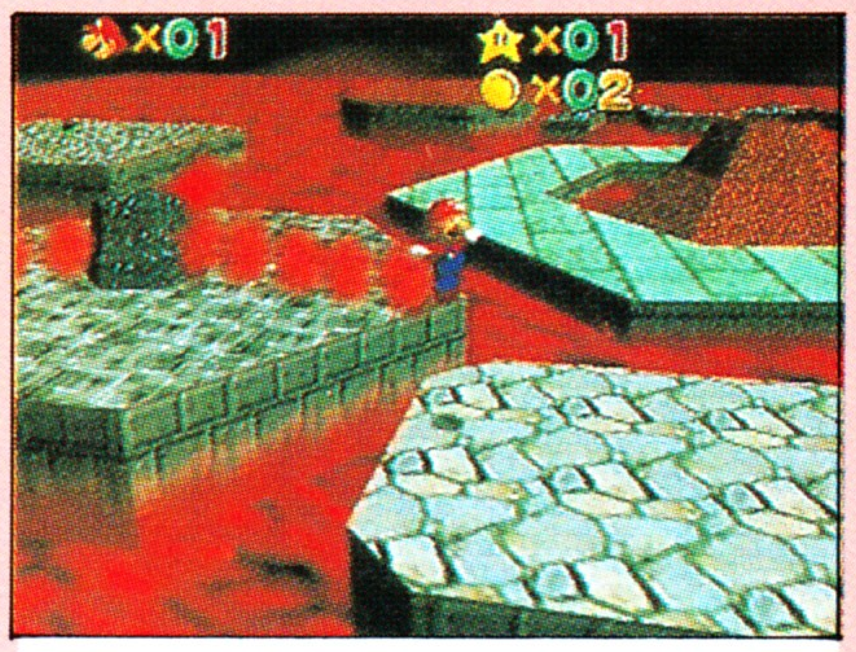

很有迫力的视角。


很熟悉的家伙吧？

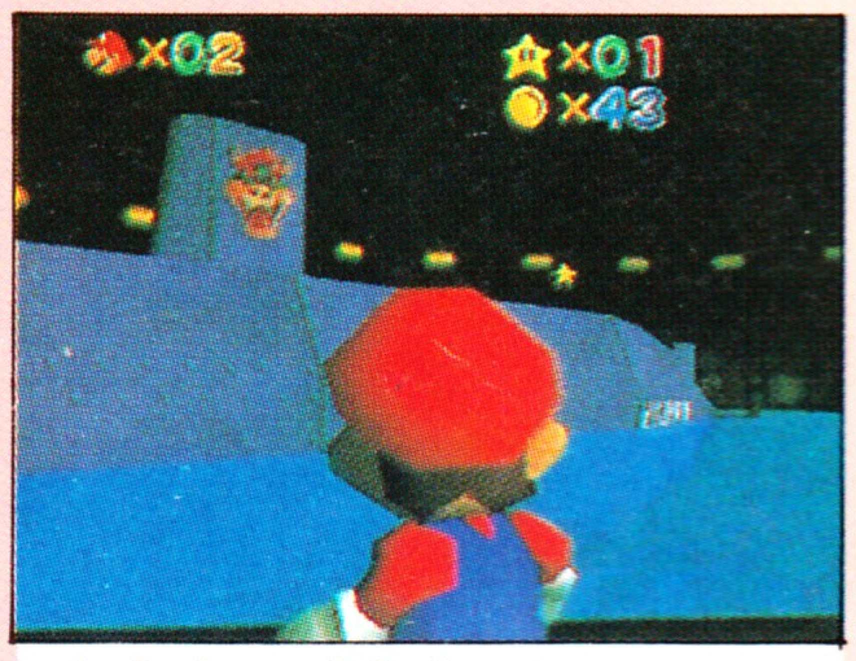

可别被打倒哟！

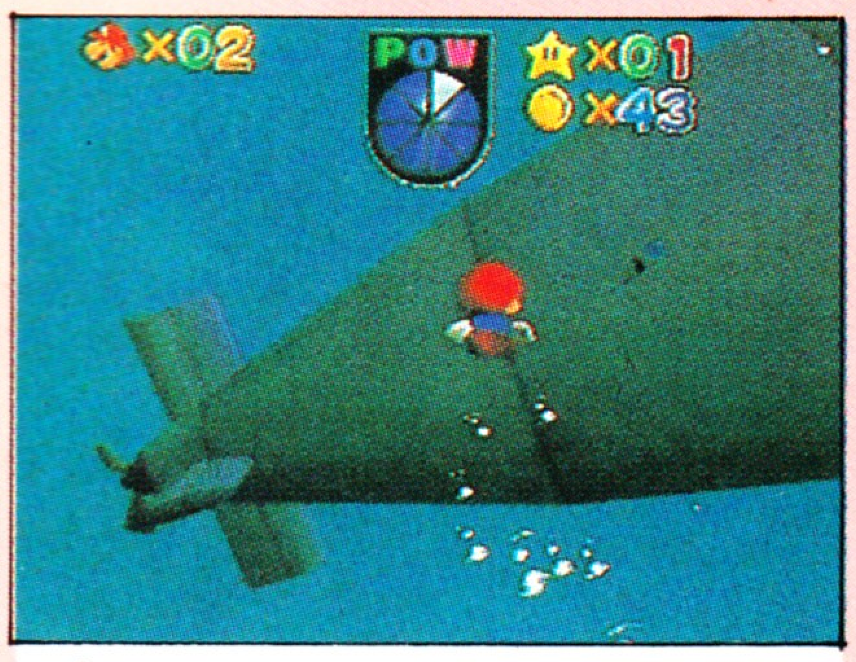

配上喷气装置便可飞行。

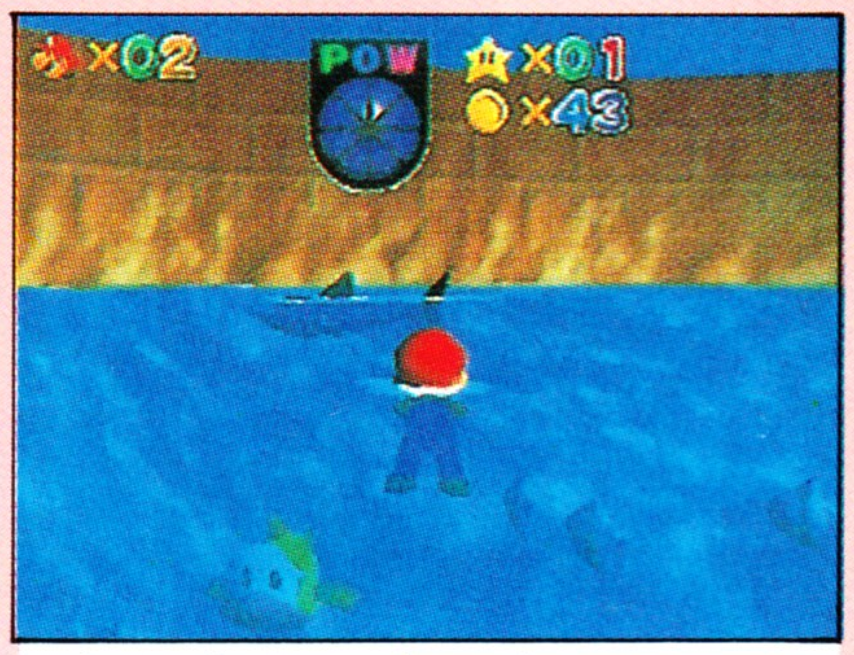

那企鹅是敌人吗？

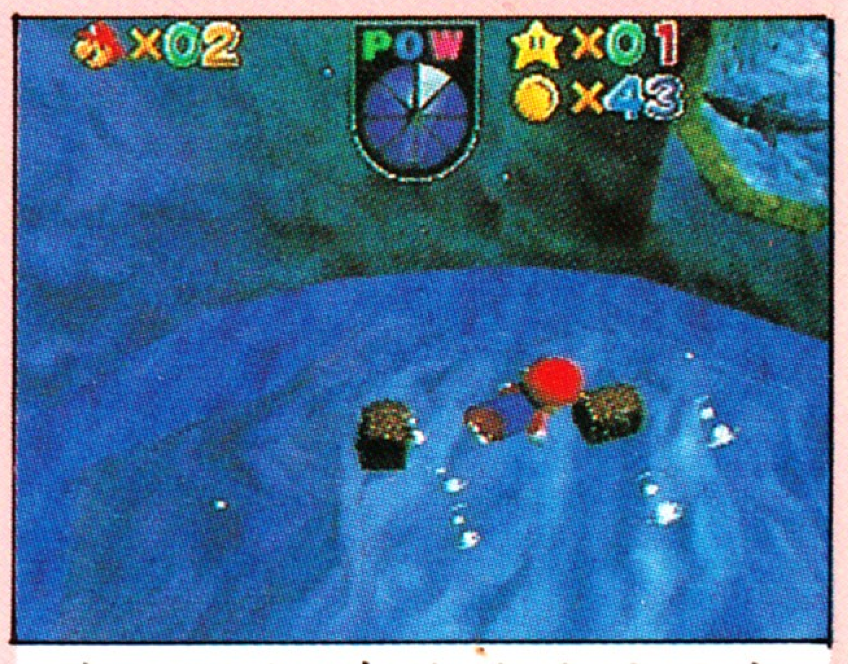

没事最好别来这种地方。


通道会垮掉，快冲！

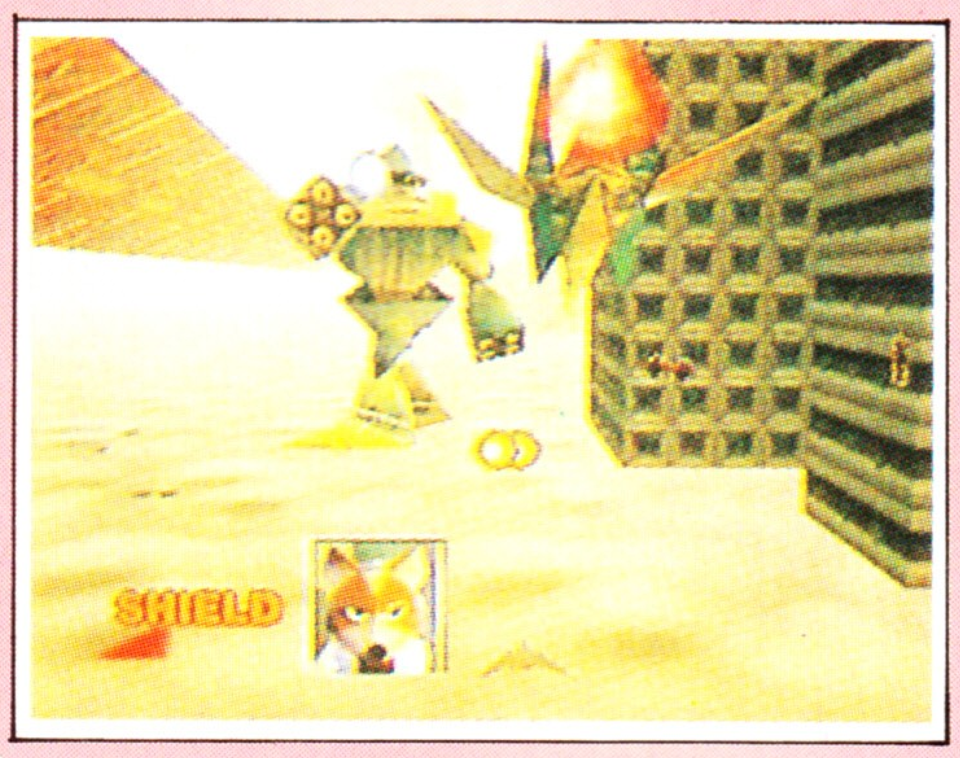

带有库珀的标记。


潜水艇吗？


在水中要经常换气。


进入深海，危险重重的区域。

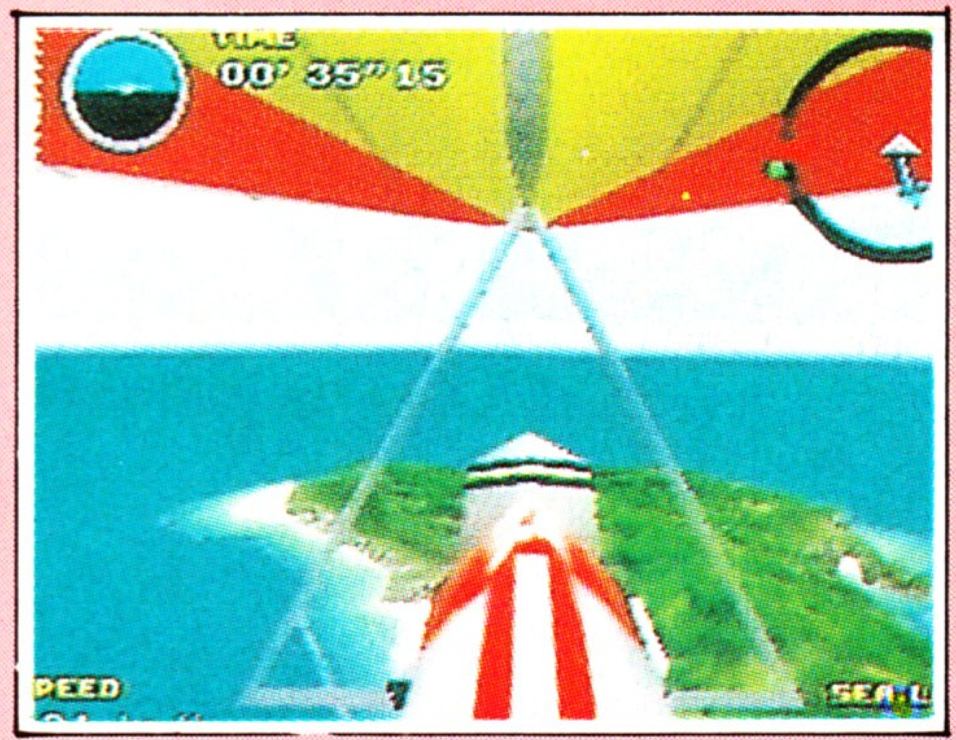
来看看任 64 的精彩画面

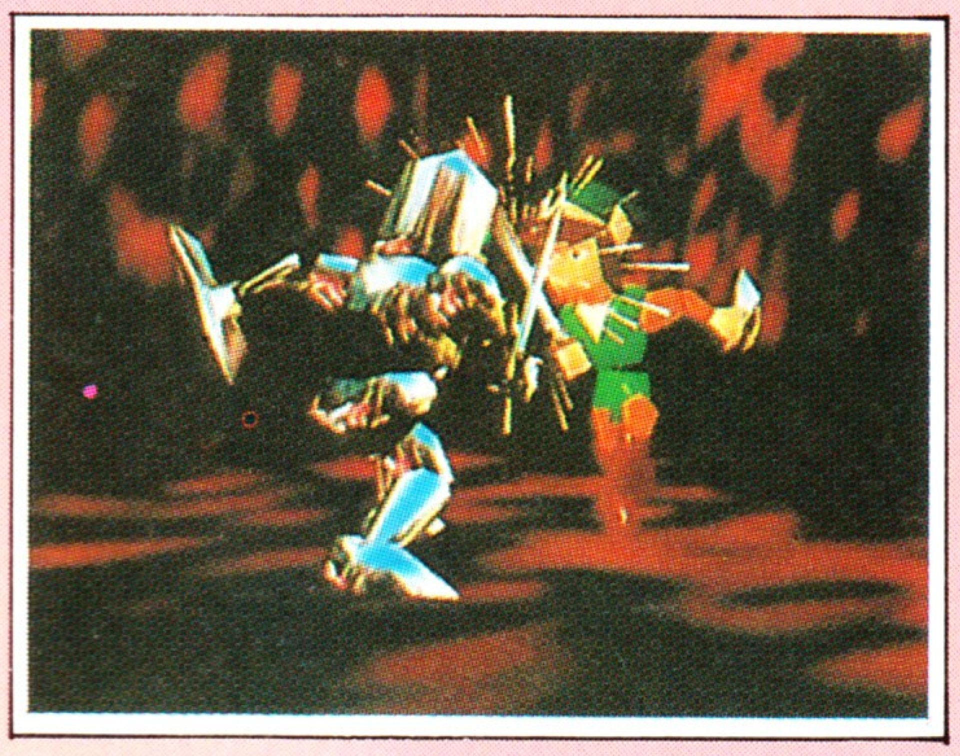


▲新 STAR FOX 吗，令人向往！



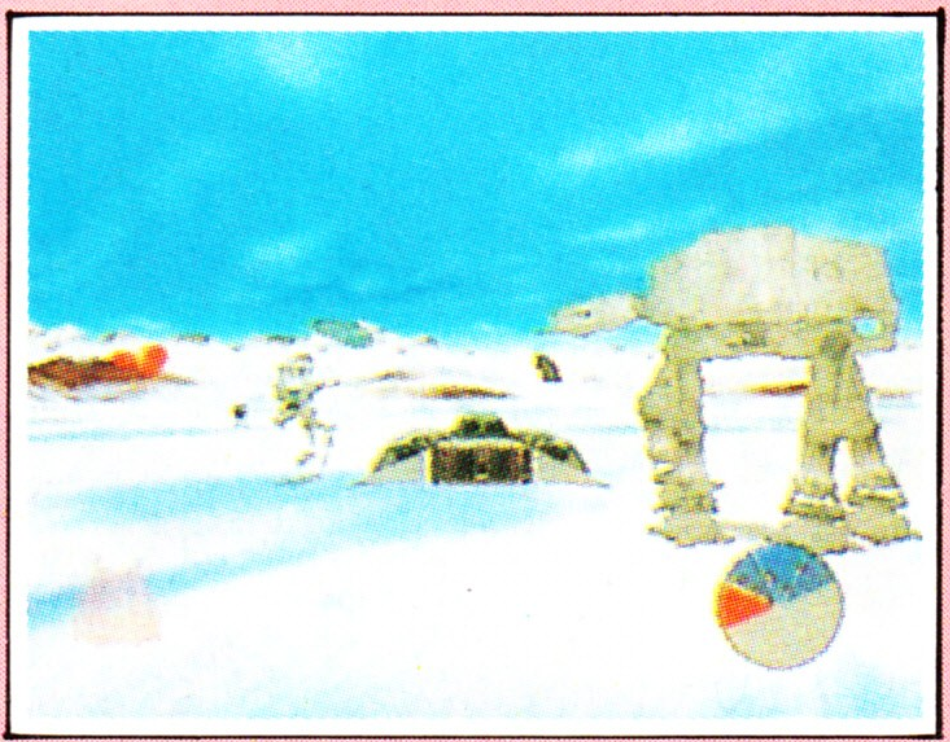
▲让人怀念的马里奥赛车！


▲背景处理用了独特技术。


▲赛尔达还是斗神传呢？



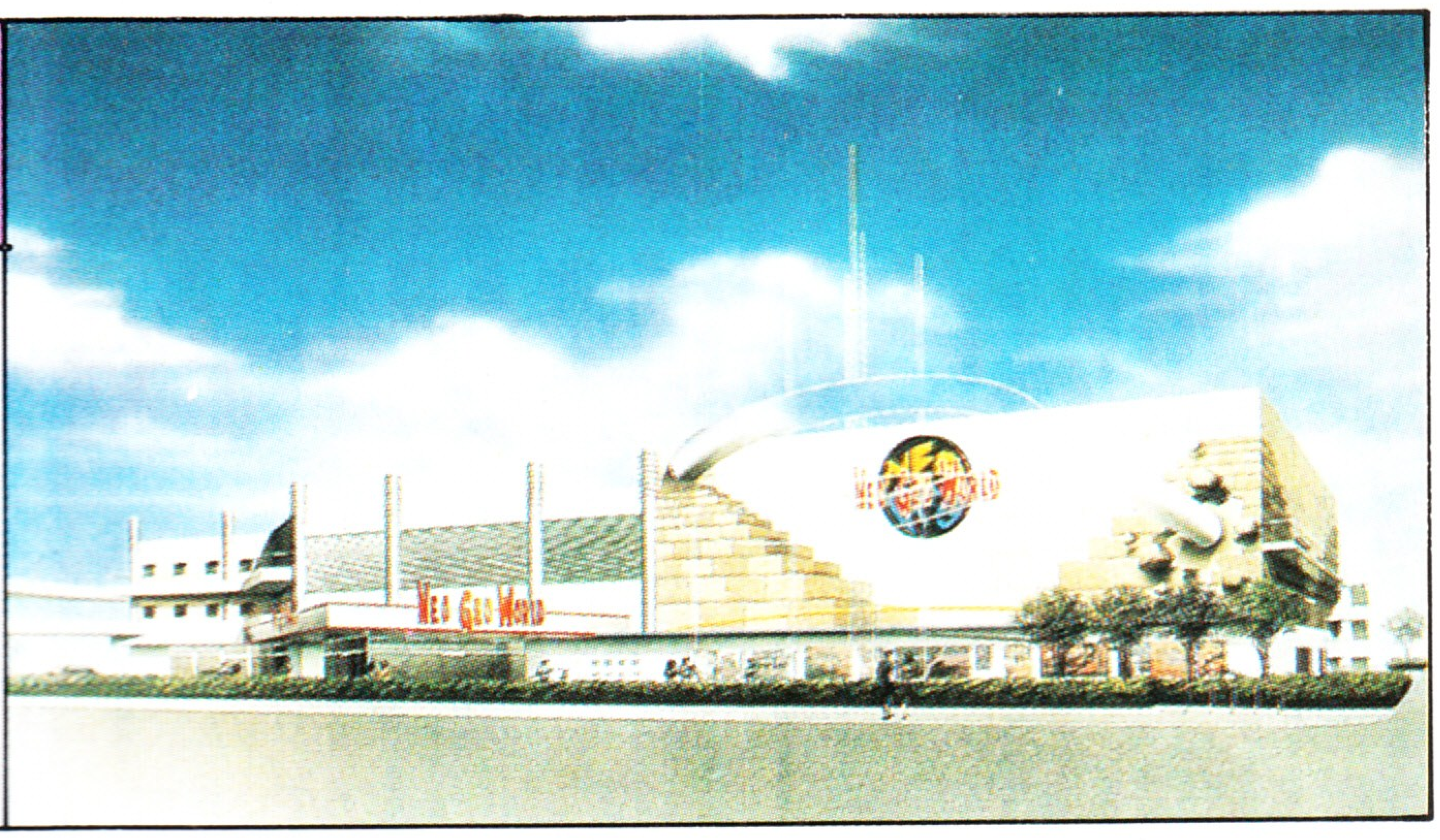
▲出色的 3D 竞速节目。


▲STAR WARS！卢卡斯制作！

SNK 的主题公园出现！

95 年 12 月 23 日，在茨城县土浦市，SNK 发布了正在建设名为“NEO · GEO WORLD”的主题公园，立刻受到了广泛注目，因为对于 SNK 而言，开办主题公园还是首次。

该公园总面识约 13500 平方米，包括街机房、保龄球、KTV 等多项设施。



▶注意那巨大的 NEO · GEO 商标。

INTERNET 的时代到来？



◀SONY 在 INTERNET 的 HOME PAGE。



◀任天堂的 HOME PAGE。

在上期刊载了 SS 的 INTERNET 设备后，紧接着又收到了关于另几家次世代的网络设备情报！

PLAYSTATLON——SONY 在开发时将其定位为纯粹的游戏机，因此多少在多媒体方面落后于 3DO，甚至于 SS，这就不能完全发挥其高性能的 32 位 CPU 和优秀的图形处理机能。但现在也宣布了向 INTERNET 的发展计划，不过，要为 PS 推出专用通信 MODEM 或同类周边机器，显然是要费上一番工夫的。

任天堂 64——任天堂在 SONY 宣布 INTERNET 计划同时，出人意料地公开了它的计划：任天堂宣称在 96 年底之前，将推出可接通 INTERNET 的软件与 MODEM 合为一体的卡带式设备。听起来是极方便的设置。且拭目以待吧。

WINDOWS'95 移植计划续报！

继 SEGA 公司的《VR 战士 REMIX》之后，NAMCO 公司的数款街机大作也将出现在 WINDOWS'95 上！WINDOWS'95 真的会统一游戏市场吗？

NEC 推出对应 WINDOWS'95 的 3D 处理器，使个人电脑上推出 POLYGON 节目成为可能，而它同时也需要强有力的软件来推动销路。在这种情况下，NAMCO 与 NEC 自然一拍即合，达成同盟。首批节目包括“铁拳 2”、“电光赛车”、“AIR COMBAT 22”三款，这对于使用个人电脑的朋友不啻是一大福音吧。这是 NEC 和 NAMCO 为了对抗家用次世代机的手段吗？

▼今后将不断在 WINDOWS'95 上推出 NAMCO 的作品，效果会怎样呢?!






INTERNET 展开自制 GAME 征集！



▲ENIX 的宣传海报。

日本第一个制作 RPG 的厂商 ENIX，在其于 95 年 11 月 23 日开设的 INTERNET ~ ENIX HOME PAGE 上，推出了 GAME CONTEST 的广告！从 95 年 12 月 9 日至 96 年 10 月 31 日间，在全世界范围内征集优秀 RPG 作品！包括 WINDOWS 3.1、WINDOWS'95、DOS6.0、MAC SYSTEM 7 等系统上开发的均可参赛。头等奖的奖金为 2000 万日元！这是为了对抗 SQUARE 吗?!

海外采风

★ ★ ★ ★ 硬體

・圖形處
背景層數
背景間
畫面顏色32768
垂直，拉長，
2層背景可供放大，縮小
1層 Graphic Laye

・系統
CPU 速度高
系統 VRAM 高
DMA 數

・動畫主
呈現主角數目最多
呈現主角尺寸
主角可供使用顏
主角可呈現
主角可以

COMBAT & FIGHTING



鳥籠院

三國志武將爭霸

漂亮的三層式背景捲軸與不惜血本製作出擬眞細緻的人物動作與造型，加上水面幾可亂眞的波動與倒影，更因爲快速的CPU 速度與龐大的影像記憶體空間，不但使得遊戲流暢度極佳，而且主角人物的表現張數超越過其他機種，您可強烈感受到硬體內建功能的強大型電玩。



本土化・中文化

再好的電玩軟體，若是充斥著看不懂的文字及格格不入的東洋文化，它終究是沒有本土生命的，本土化與中文化已經是電玩界不可抵檔的潮流，A'can傾全力來推動這股風潮。



中華職棒聯盟

音速飛龍

音速飛龍

通俗熟悉的人物

嘻遊記

超級光明戰史

清晰流暢的中文

非洲探險

邪惡之子

SUPER A'can

中穎电子(上海)有限公司

地址:上海市田林路 132 号 200233

电话:021—64086220

特色 ★★★★

理功能・

最多5層

混色功能

色當中選 256 色

收縮及倒影效果

及旋轉，並外加馬賽克效果

可直接貼眞人圖片

功能・

高達 10.6MHz

高達 128K Bytes

用高達3組

角功能・

到 40/行 + 320/框

最大到 256 * 256

色高達 16/256 色

現馬賽克效果

放大與縮小

3D GRAPHIC

三度空間將是下一波的遊戲主流，A'can 的立體三度空間貼圖與捲軸，巧妙地結合雙重捲軸，放大，縮小，旋轉，垂直拉長，收縮效果，活生生地重現擬眞的公路賽車景物及險惡的地底立體式迷宮。



地心歷險記

暴走族之戀



本土化・中文化

通俗的人物造型——您我熟知的古今人物，全都進入了 A'can 電玩世界。

清晰流暢的中文字幕——高達一萬多字的系統內建字庫，小巧清晰的 12*12 字體讓您的眼睛舒服無比。

令人感動的故事劇本——著名編導親自執筆的超級鉅作您怎能輕易錯過？虛幻時空發生的可歌可泣精彩戰史更在等待您探險體驗。

活潑生動的劇本



超級光明戰史

邪惡之子

恐龍戰記

嘻遊記



福爾摩沙大對決



机种 SFC	厂商 HUDSON	类型 RPG	容量 未定

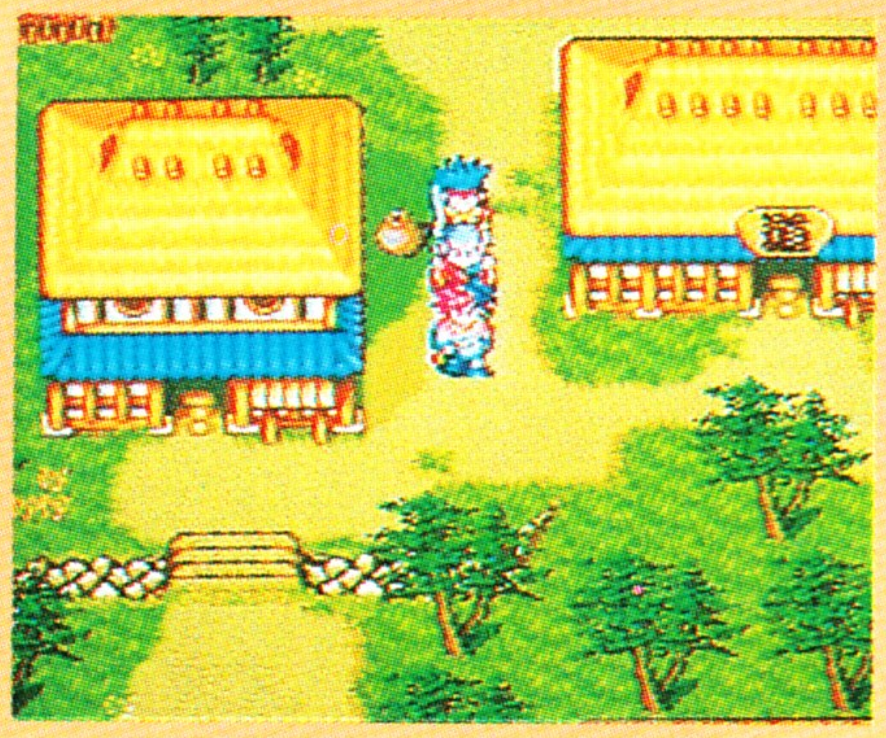
在 PC－E 上大受欢迎的 RPG《天外魔境》，如今推出了 SFC 版本，《天外魔境 ZERO》仍是讲述那奇想天外的故事，而且由于加入了全新的系统，曾一度公布容量为 72Mb 级！

其实，《ZERO》的程序只有 8Mb，再加上 32Mb 数据，只用了 40Mb 的 ROM。但是为了使 PLG 系统得以实现，HUDSON 在该卡中加入了一块“数据伸长”芯片，使原有的 32Mb 数据“伸长”了近两倍，使得该卡具有 72Mb 级的容量，而 HUDSON 公布该卡价格会在一万日元以内，难道要赔本吗?其实关键在于 HUDSON 的新花样——PLG 系统。

何谓 PLG 系统呢？它的全称是 Personal Live Game，意即个人生命游戏。当玩者玩游戏时，输入自己的生日，卡带内藏的时钟就开始运行，并且根据设定好的生物时钟变化影响游戏中主角的身体状况、知性和感情。比如当你 3 月 1 日玩此卡时，知性最高，那么游戏中人物的知性也很高；当你 3 月 3 日再次玩此卡时，知性最低，那么游戏中人物的知性也很低。这样，使玩者更有参与感和新鲜感。HUDSON 真可谓绞尽脑汁啦！

怎么会这样，HUDSON 究竟在想什么！！

这就是“天外”的世界！！



▲这是主角成长的火影村。



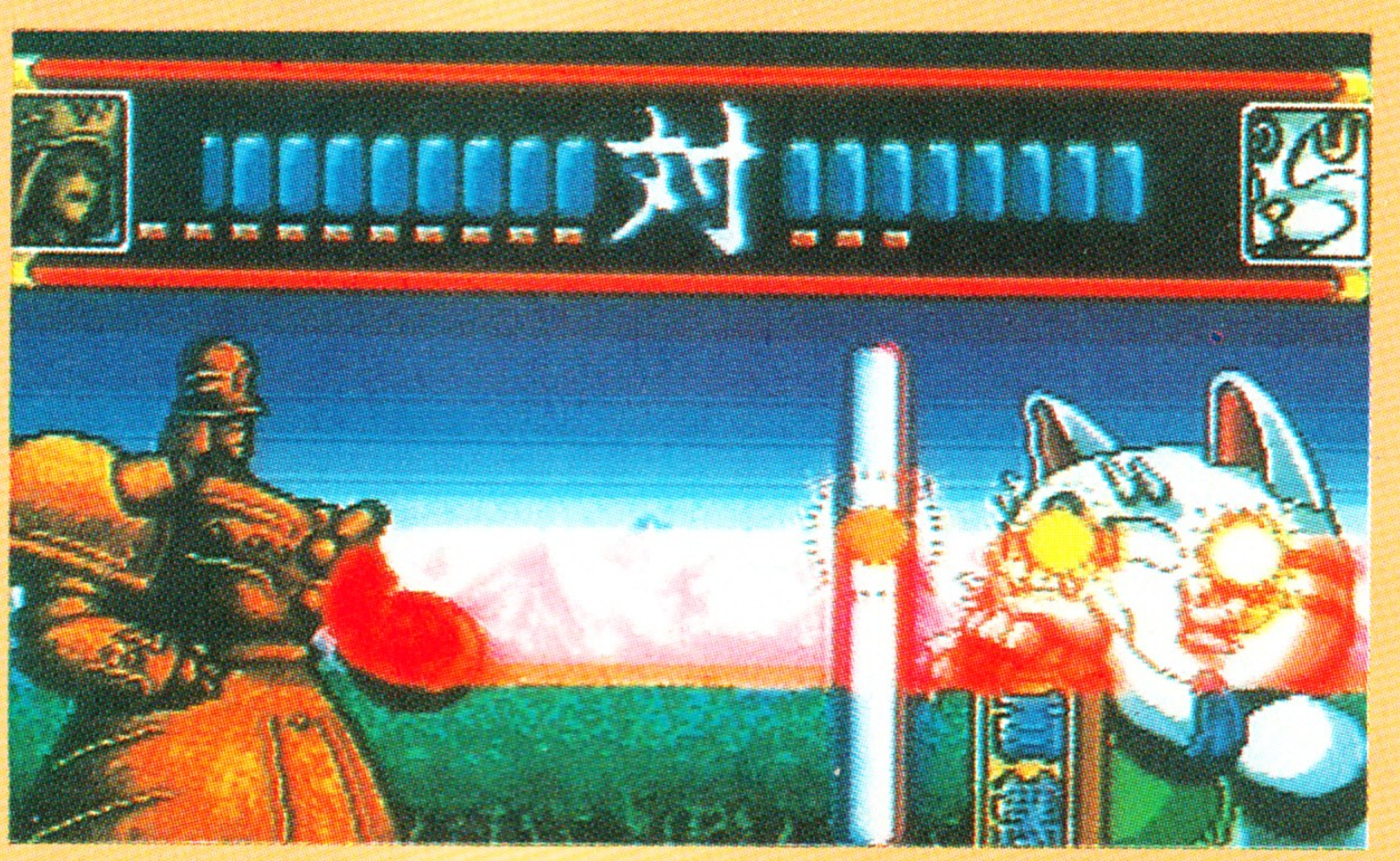
▲这棵大树中究竟有什么呢？

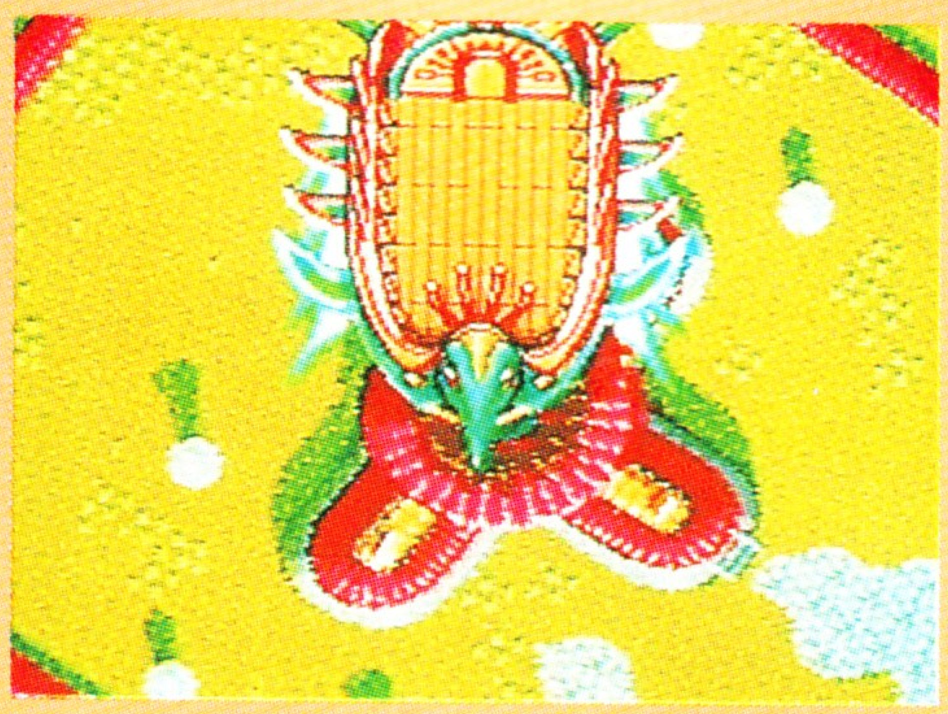
▼孔雀明王就在这栋象孔雀一样的建筑中。

▼一道白光闪过，孔雀明王从孔雀宫殿的天井冲出来了。



巨大人物的对战！



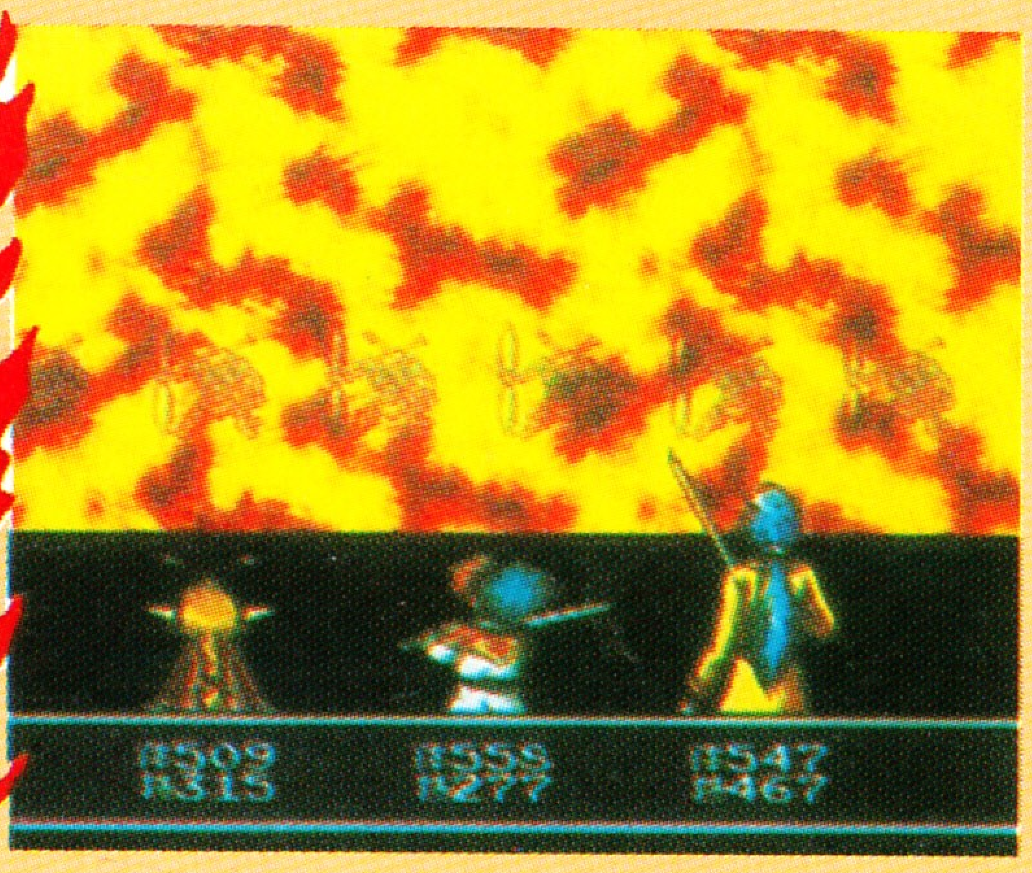


◀象孔雀一样的船在天空飞翔。

PLG SYSTEM

▶游戏中特殊的地方，也有迷你的对战场面。





战斗画面继承传统。



PS 水浒演武

ACT | CD－ROM

厂商 DATA EAST　发售日 96年1月12日

街机及土星推出后大受好评的《水浒演武》如今又出现在PS上了。900年前的北宋，奸臣当道，梁山好汉揭竿而起，13(?)名豪杰决战开始！与街机、土星不同的是PS版加入了“DATA EAST”另一人气格斗游戏“斗士历史”中的主人公”沟口诚”，Ye、MIZOGUCHI FIGHT！

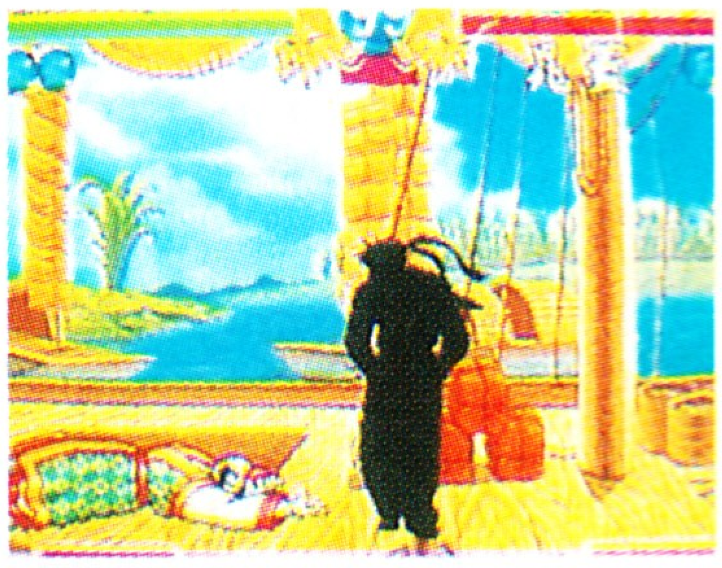
穿梭时空
东瀛战技VS中国武术！



▲沟口诚的空中猛虎波是否能与花和尚鲁智深的“飞影旋杀阵”和“罗刹”对抗呢？



▲POWER UP！黑影中豪杰的暗杀拳使阮小五吃不消了。



▲无论“托塔天王”如何骠悍，都不是我27岁高中生的对手！

PS 吞食天地Ⅱ ～赤壁之战～

ACT | CD－ROM

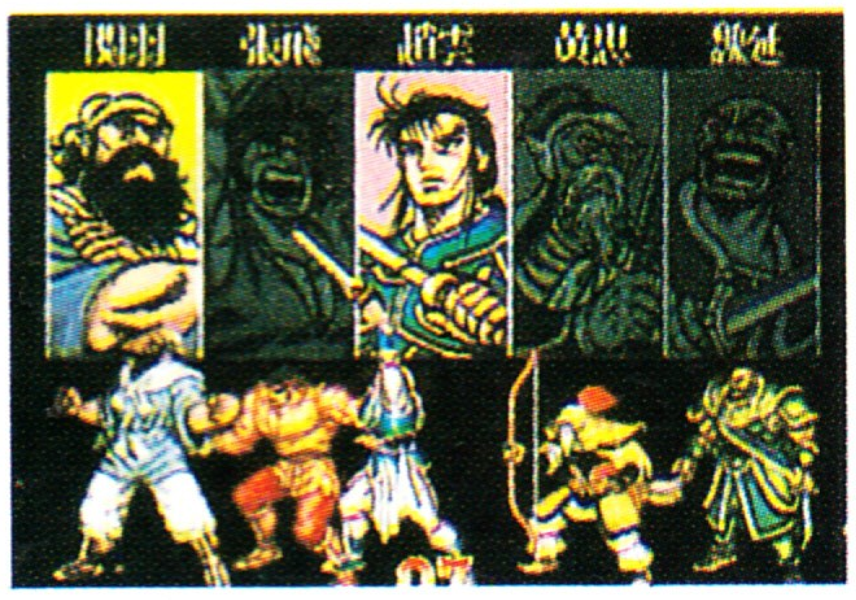
厂商 CAPCOM　发售日 未定

CAPCOM公司的著名街机动作节目在PS上登场！关羽、张飞、赵云、黄忠、魏延五名大将可供你选择，连续技、摔投技及必杀技忠实再现，而且保留了武将的骑马战斗。众多宝物及武器在游戏中起着重要的作用。只要您买一台PS，在家里也可以享受到街机游戏的乐趣了。

三国时代的故事



▲游戏以本宫广志的漫画作品《吞食天地》为蓝本而设计。



▲共有五名攻击力、防御力各不相同的将军，可这并不是五虎将呀！

从画面上看，PS版仅与街机版有一些小差别。▼



▲双人共同打倒强敌的快感十足。

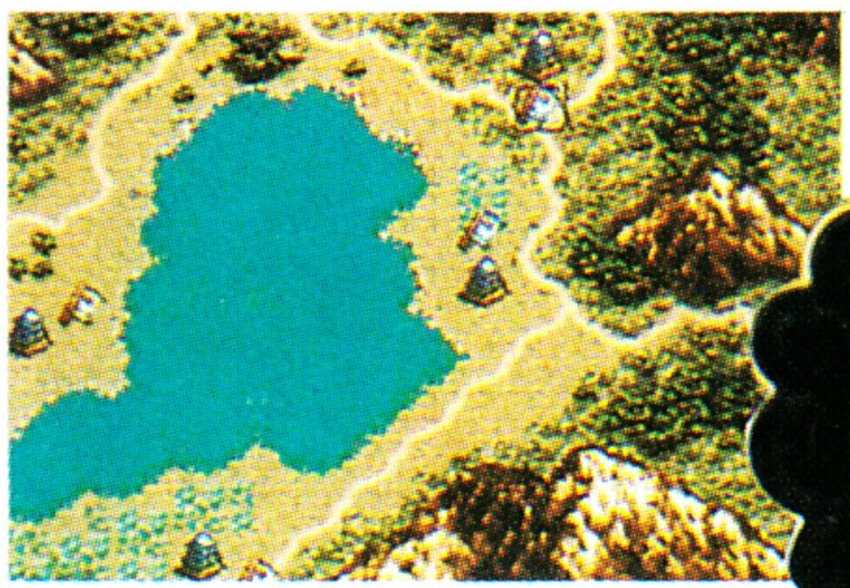
▲街机中的迫力感完全移植。

SFC 信长之野望·天翔记

SLG | 24M

厂商 KOEI　发售日 96年1月

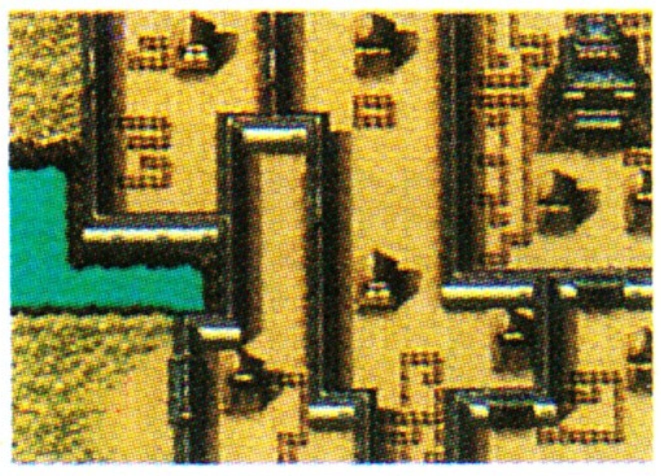
日本战国SLG的最高峰《信长之野望》系列的最新作《天翔记》在SFC中登场！这款最新作的特色是通过大名的“教育”使部下武将的能力提高并逐渐成长起来。有了这款SFC版的《天翔记》，相信SFC的玩友就不会为玩不到《信长之野望》新作而羡慕别人了。



将手下得力武将的能力发挥至极限吧！

▲合战是在包括许多城池的广大地域上展开的，一定要全局考虑。

成功，全国统一！



▲这是SFC版所独创的要素，乐趣很高啊！



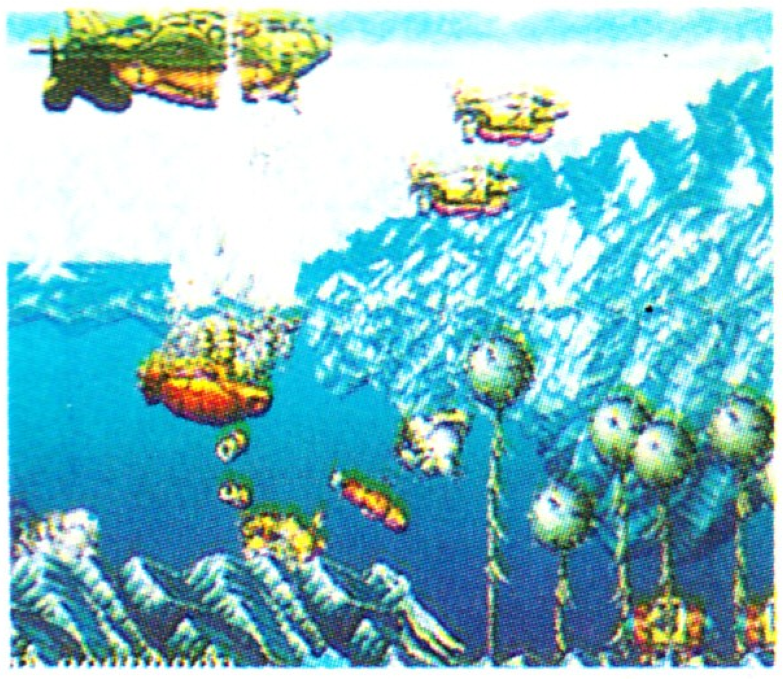
▲游戏中登场的武将给700人，而每个人的能力数值设定得很详细。

SS 海底大战争

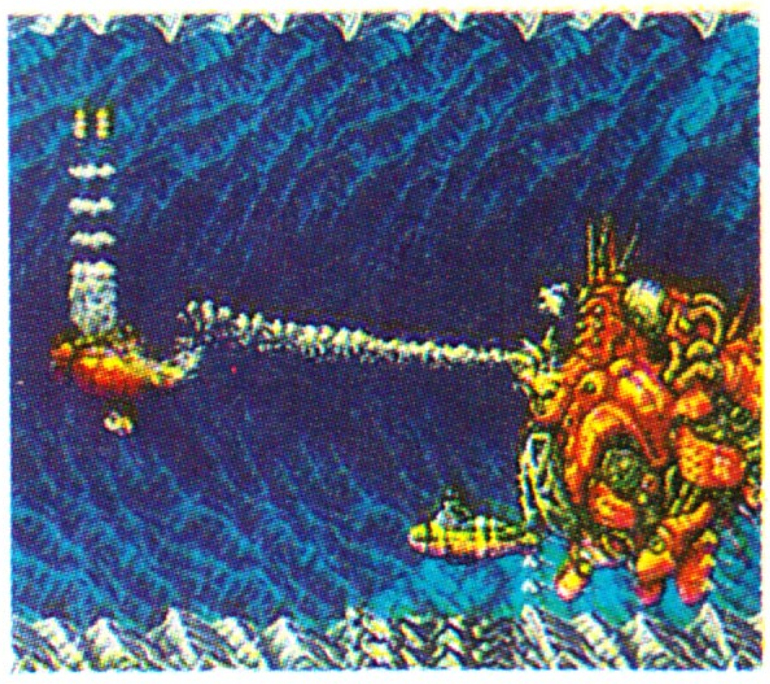
STG | CD－ROM

厂商 IMAGINEER　发售日 95年12月15日

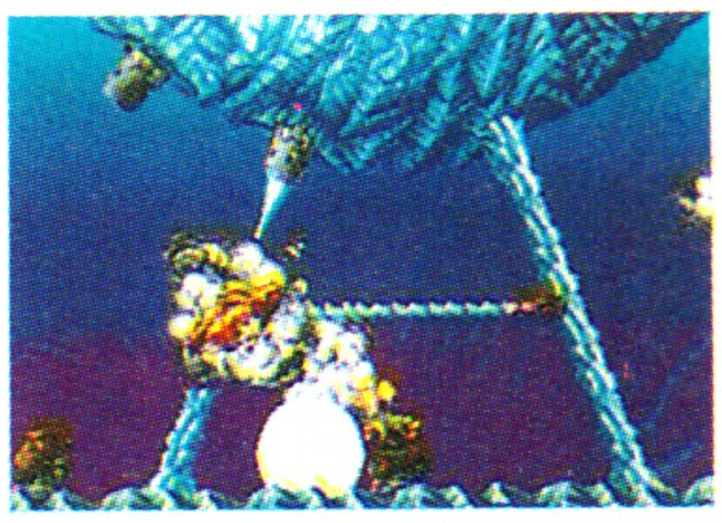
密集的火力，细致漂亮的画面，一度街机房中火爆的“海底大战争”现在全面移植在土星光环下了。操纵潜水艇去破坏入侵敌人的战舰与飞艇吧，前方有鱼雷攻击，上下方均有特殊的爆雷。此游戏乍看让人目眩，上手后是个颇刺激的射击游戏，很久没有感受到刺激玩友可玩个痛快！



▲看，细部的处理令人瞠目吧，冰山、海底、水面以及敌我方战舰……，这才是32位机的效果！



▲用鱼雷及爆雷等多方向的武器去攻击敌方称霸海上的异形战舰。深潜、战斗、发射！！



▲在冰冷的南极海洋，经常有冷冻光线向我方进行突袭。谁破坏了和平的海洋？



▲看水中的鲨鱼，也与敌舰为伍吗？生态平衡难道就这样被破坏了吗？决不允许！！


街霸研究

街霸研究(1)——战斗系统

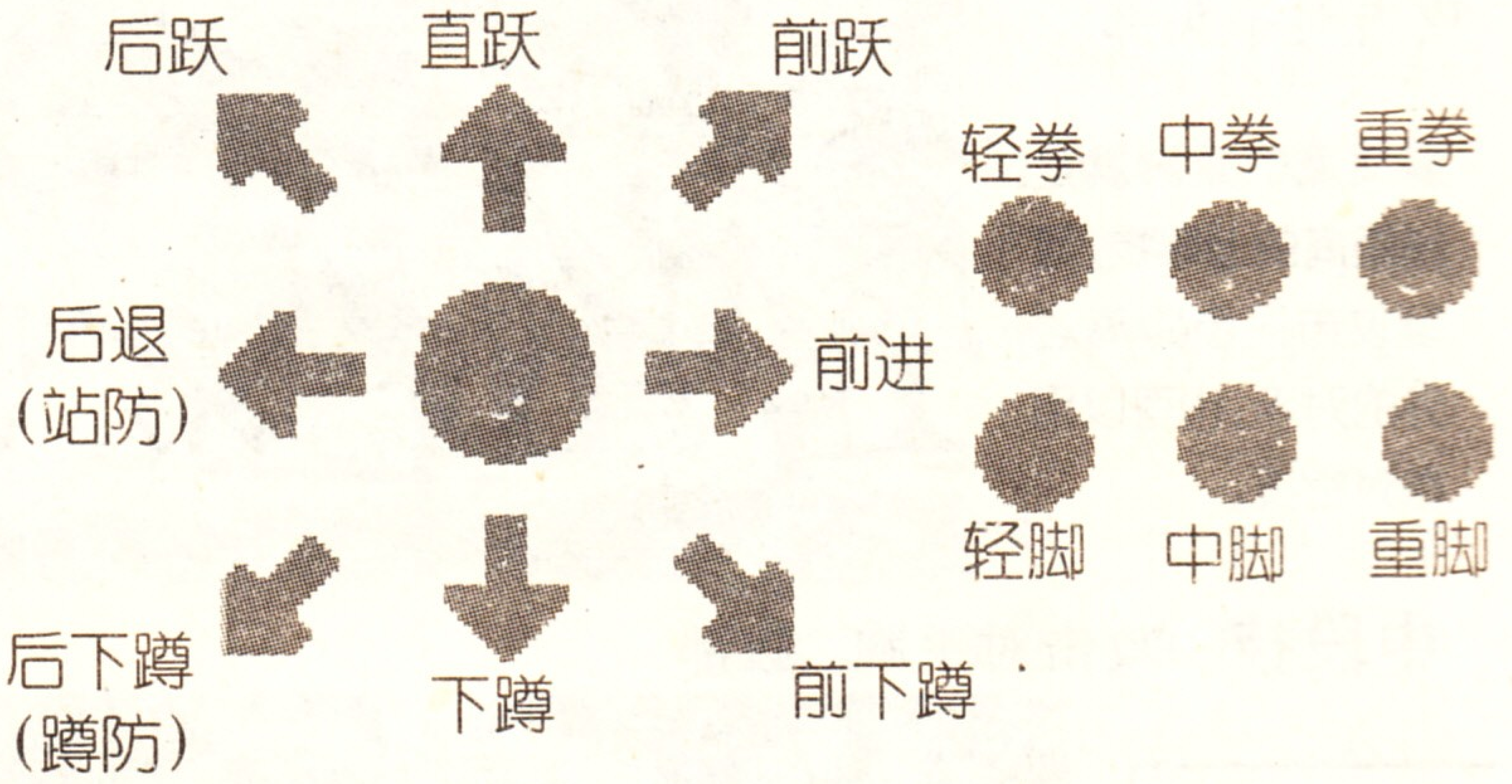
文/特工黄

自1991年3月《街霸Ⅱ》出现至今，已历时五个春秋，从《SF Ⅱ》、《SF Ⅱ'》、《SSF Ⅱ》、《SSF Ⅱ X》到最新的《SF ZERO》，虽然在不断改进，精亦求精，但其最基本的战斗系统没有多大变化，仍然沿用的是《SF Ⅱ》的模式，为什么这个战斗系统如此经久不衰，并成为对战格斗游戏划时代的创举，被后来的对战游戏纷纷效仿？它的魅力倒底在何处？自然值得研究研究。

（注：以下操作均以左方角色为例）

简洁应手的操纵性

摇杆的八个方向配合六个攻击键，这就是战斗系统的基本，其最大的创举在于将角色的行动和防御都综合设定在方向杆上，使得攻击和防御这两个矛盾体能够分开操纵，从而做到防御时得心应手，眼到手到，这种反应速度是单设一个键用于防御所无法比拟的。另外，比起《街霸Ⅰ代》只用两个攻击键的设定(一拳一脚，以按键时间长短决定强弱)，六个攻击键将三个强度等级的拳脚键完全分开，做到各司其职，这也是《街霸》自身一次革命性的突破，到现在，六键的设定已成为格斗游戏的典范，可以说，以上这一合一分，就是《街霸》成功的基础。

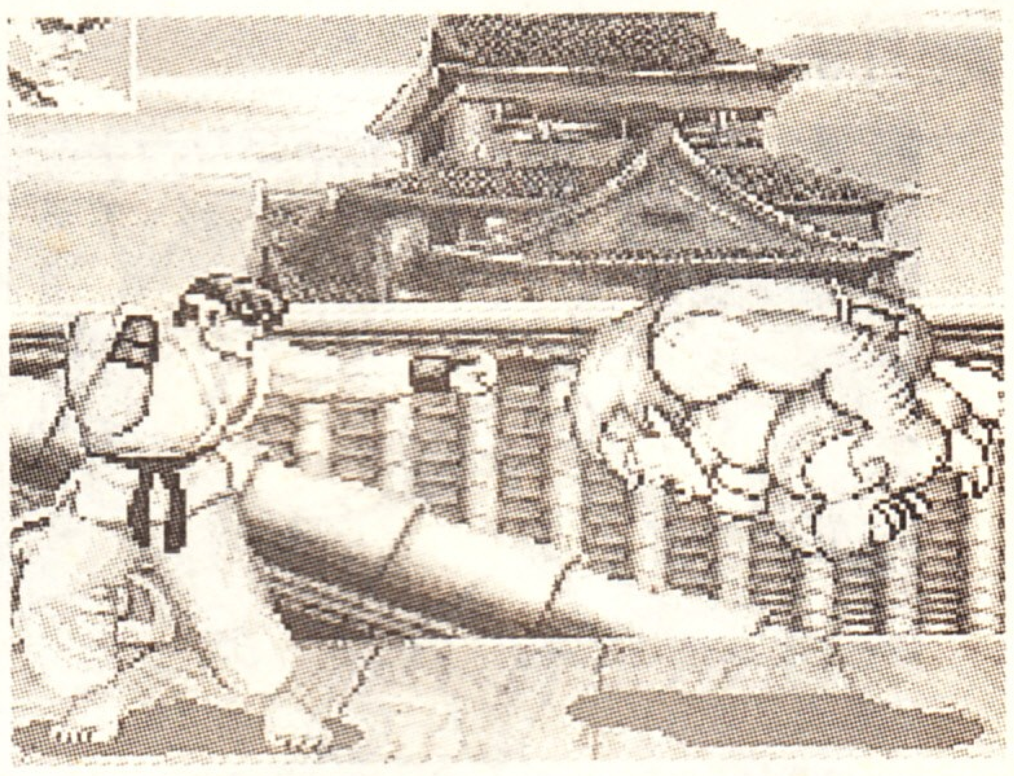


▲将行动和防御都设定在摇杆上，并有六个攻击键，这种设定已经成为对战游戏的典范。

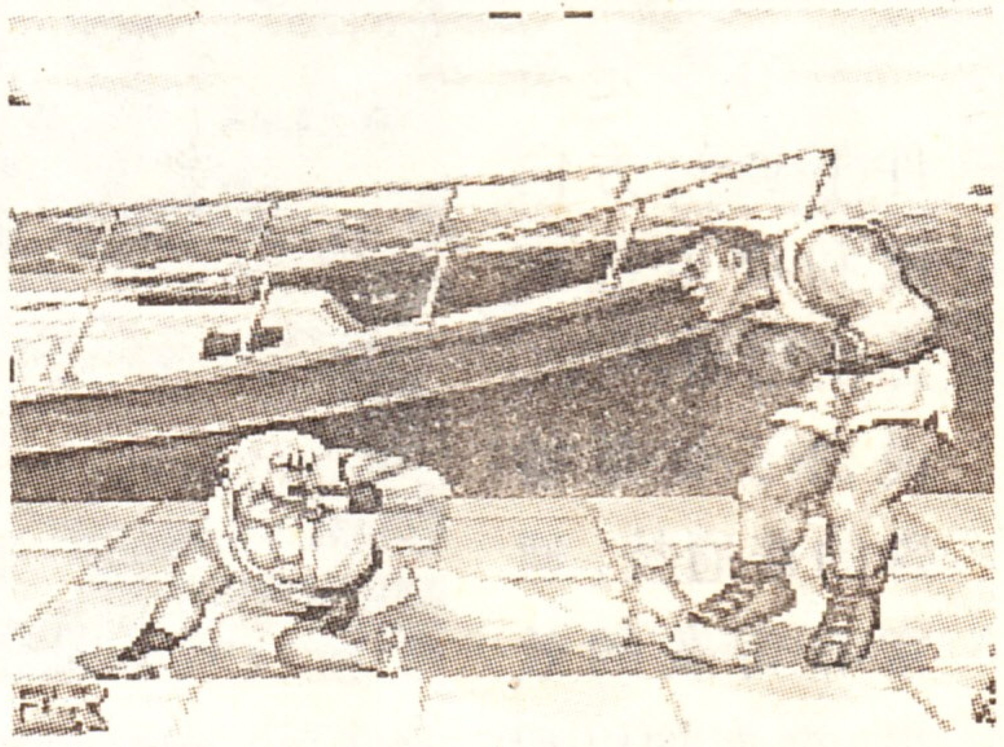
复杂多变的攻击方式

完全脱离了以往格斗游戏的群殴模式，《街霸》是完全一对一的战斗，由于角色足够大，不同攻击方式的细节得以充分表现，攻击方式按招式可分为四类：普通技，必杀技，投掷技，特殊技。

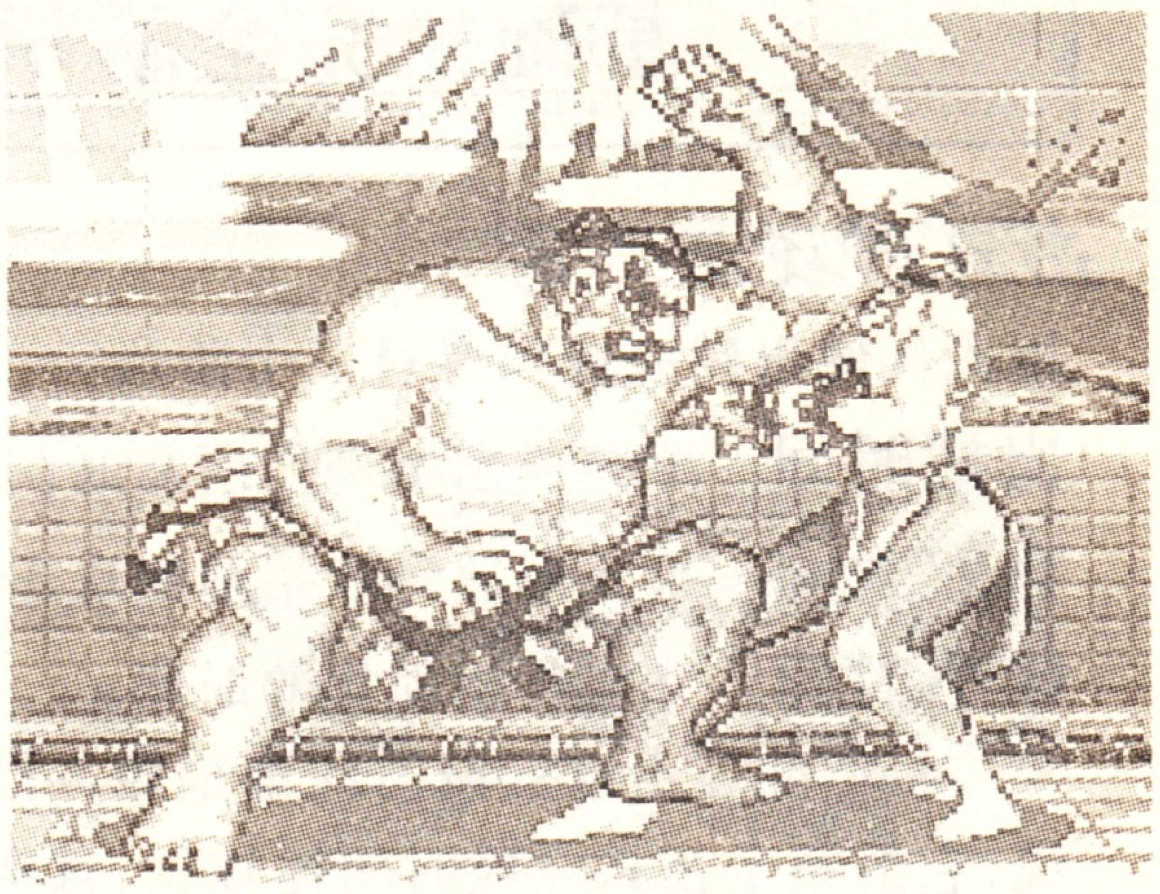
普通技 通过简单的按键即可使出，是主要且基本的攻击手段，拳和脚都有弱、中、强三种攻击方式，强威力的攻击，攻击力大，但是空隙也大，招式落空时呈现的破绽容易遭对手反击，一般用于有把握的攻击；弱威力的攻击则出招破绽少，多具有连续攻击的特性，但是相对威力也弱，通常用于试探对手，并可封住对手的许多攻击，在连续技中则是承上起下的必用招式，中攻击威力则介于弱与强之间，贵在中庸，实用性强。



▲隆：只要这样连续按轻拳，就能封住你这个野蛮的家伙。



▲中扫腿是实用的招式，拳王拜森最悚这一招了。



▶毫不怜香惜玉的本田抬手就是一记大耳光，看来重拳的威力真是非同小可。

必杀技 通过连续输入特定按键顺序而使出，威力较普通技大，破绽也较大，用弱、中、强键使出的必杀技有着细微的差别，而且各具特性，一般是重必杀技攻击力和有效范围都大，但破绽也极大。



▲肯的重火焰升龙拳在近身击中时可连续燃烧对手三次，不过一旦落空，破绽也是最大的。

投掷技

通过方向键前（后）加中或强攻击键使出的投掷对手的技巧，包括变种的擒拿技和野蛮技（啃咬，捶击），通常能产生比一般的普通技和必杀技更有力的打击。



▲VEGA 的重铲威力大破绽也大，要是被防住……傻了吧，这回跑都来不及了。



◀说起投掷技，我桑基尔夫可是一等一的高手，谁能和我一决高下（拜托别用气功之类旁门左道……）

特殊技

在一定条件下通过方向键和攻击键配合使用而产生，说白了就是特殊的普通技，通常有奇袭的效果，要多加以利用。



▲春丽的特殊技“鹤脚落”能翻到对手身后逆向攻击，你能防得住吗？

基础技完全解析

招式的攻击判定

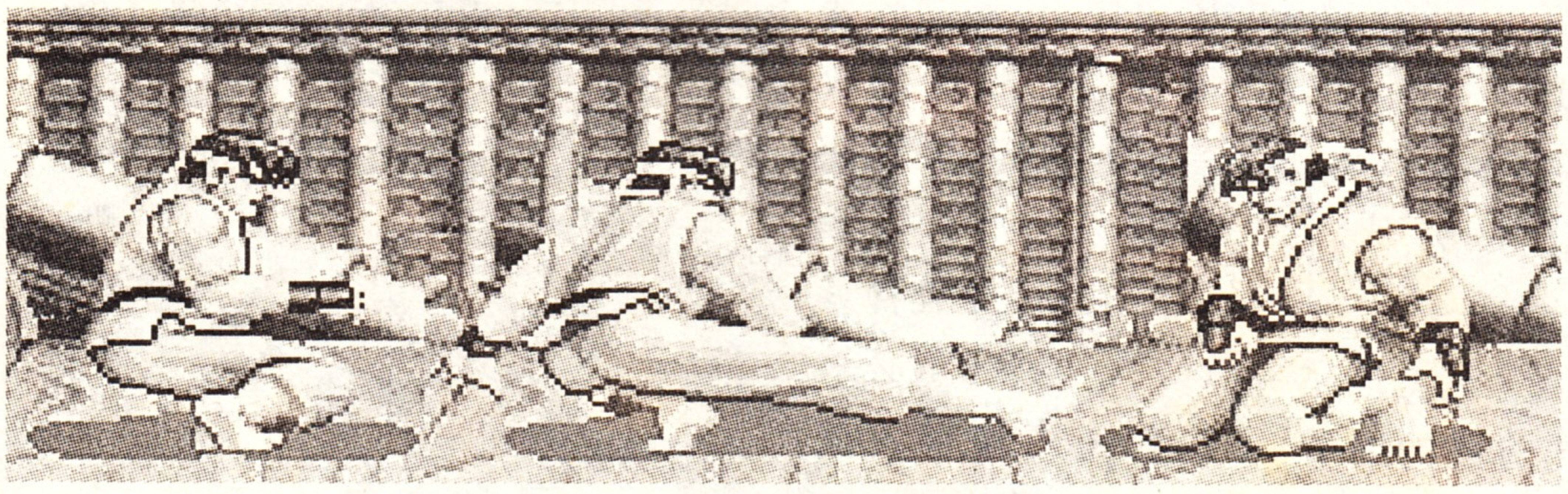
招式从使出到完成须经过三个阶段：

出招时间 即完成出招动作所需时间

有效时间 招式形成到收招前的攻击判定有效时间

收招时间 完成收招动作的时间

轻型的攻击这三段时间都很短，而对于重型攻击来说，它的整个招式完成时间比较长，且在出招和收招这两段时间内无法进行攻击和防御，所以破绽也较大，每个重攻击的出招、有效、收招三段时间的长短从例都略有不同，要想灵活应用好可不是一件简单的事。



▲出招时间　　▲有效时间　　▲收招时间

不过，由于设定在空中只能做一个攻击动作，这样空中重型招式自然较轻招有利。所以要体现出轻招在空中的优点，除了出招和收招快外，只能用加长轻招空中有效时间的方法，这样，就出现了地上和空中招式的有效时间完全不同的有趣现象：在地上重攻击有效时间长，而在空中有效时间短（它在空中和轻攻击相遇时就会显得相当不利，常常被克），对于在空中惯用重招的玩友，不妨多试试轻招，一定会收获不小。



◀春丽的轻脚在空中真是所向披靡，古烈大兵刚使出拿手的脚刀，就被无情地击落了，见识到空中轻脚的厉害了吧。

招式的用途和有效距离

随着招式强弱的不同，对应的攻击有效距离也不同，一般说来强攻击比弱攻击有效距离远，除了有效距离，每招还都有自己的攻击特性，只有熟悉各招的有效距离及特性范围才能做到有的放矢。

上段技

攻击对手头部



▶飞鹰的重脚就是长距离的上段技，可以攻击三步距离之外的对手，也可以用作对空技。

中段技

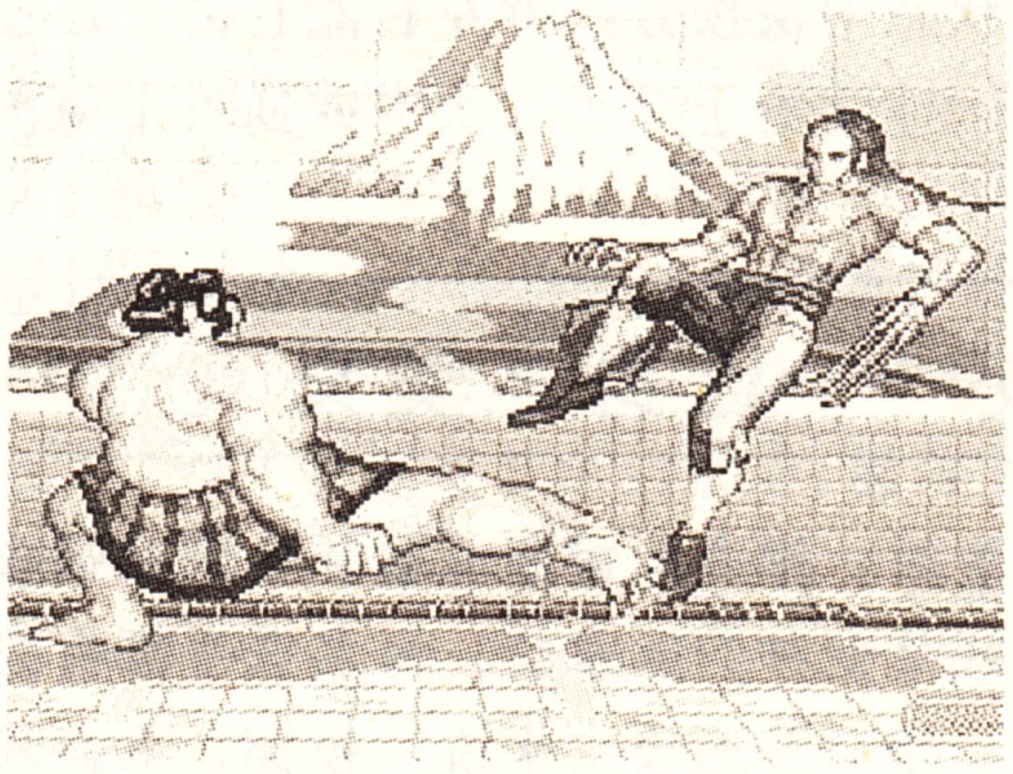
攻击对手胸、腹部



▲飞龙的重拳是单刀直入的中段技

下段技

攻击对手的下盘（脚部），一般是重攻击才能使对手翻倒。



▲本田的轻脚让人防不胜防，它也能使对手翻倒，是下段技的特例。



▲隆的远身重脚和近身重脚截然不同，远身时是上段技兼对空技，近身则是空手道中著名的直下落踵二段踢。

对空技

用于反击空中对手的招式通称对空技。



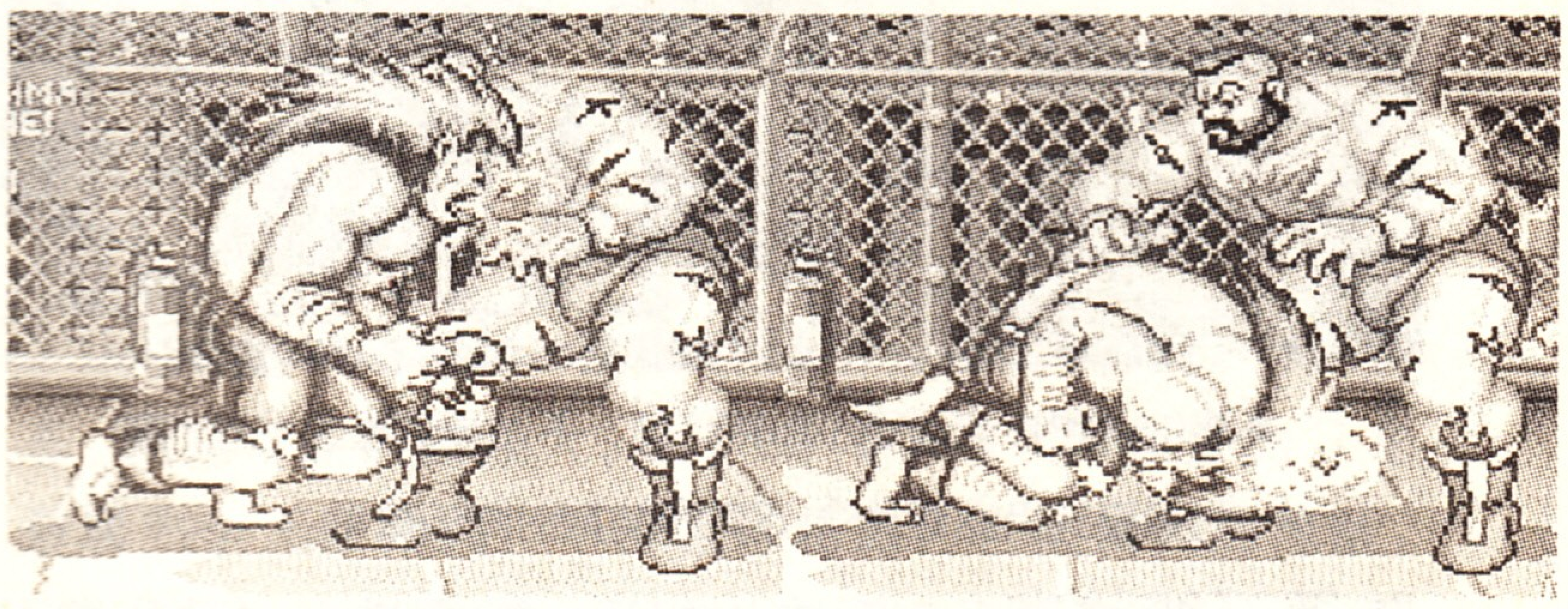
▶达尔幸姆的近身中拳是极实用的对空技兼上段技，对付布兰卡这类喜欢近身跳踢的家伙极为有效。

招式的变化

随着与对手距离的远近不同，某些招式会出现相应的变化，看上去似乎变成了新的招式。

特殊攻击招式

二段技 招式的第二式能在第一式完成后自动使出，只要第一式命中对手，第二式就必中对手从而造成二段连击。

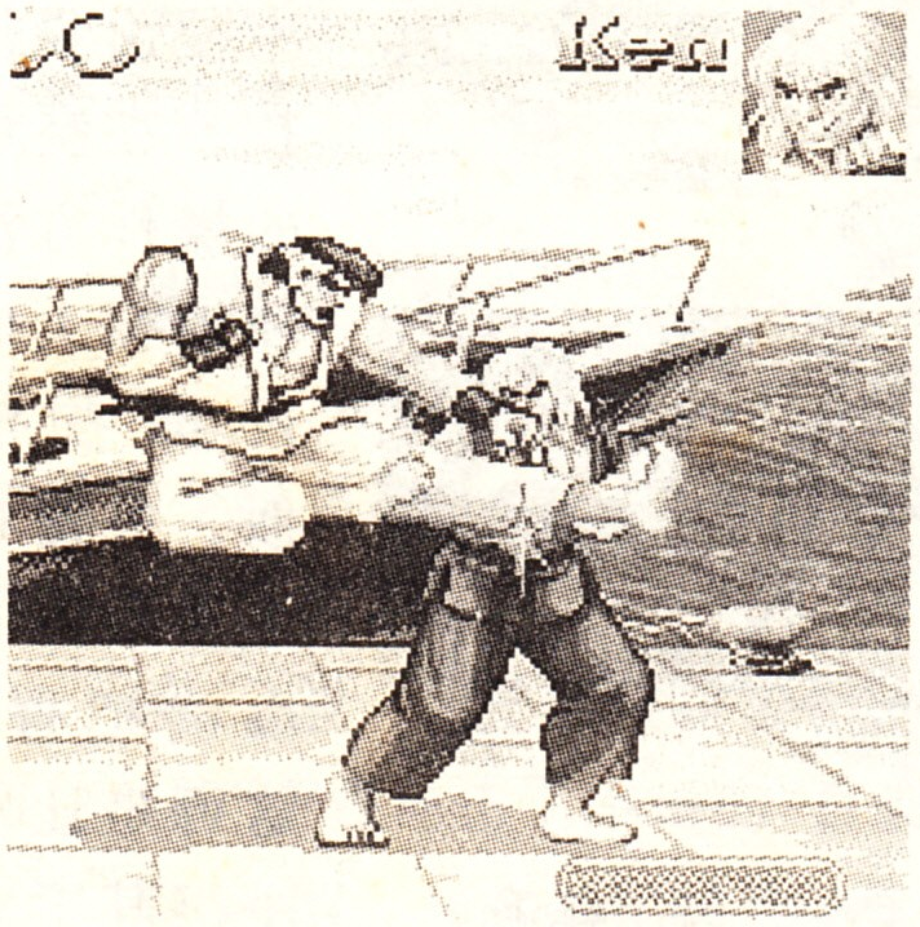


▲布兰卡的前＋中拳是从头磕到脚的二段技，只有用蹲防才能完全防住，要是用站防只能防住第一击。

逆向攻击技 是能够跃过对手头顶后再进行攻击的特殊攻击方式，大多数选手都有逼使对手采用逆向防御方式的空中招式，用做连续技的第一式极为适合。

迈向真正的格斗之路——完美的防御技

没有防御，《街霸》的角色对战就和流氓打架没什么区别，只有在攻击和防御的完美韵律中才能体会到《街霸》真正的魅力，基本的防御姿态只有两种：站防和蹲防，在《街霸 ZERO》里还新增了空中防御技巧，是否能正确运用防御手段是区分门外汉和入门者的唯一标准，不过在防御的同时又想出拳攻击，结果导致防御失败，这是容易犯的错误。



▲对空中攻击应该采用站防姿式。

站防 能防住对手的空中攻击和上中段攻击，对下段攻击则无法防御，初级者总是被站防和蹲防所困惑，常犯用蹲防去对付空中招式的致命错误（抱着蹲防万能或蹲下就能躲过的想法？那就大错特错了）。

蹲防 能防住对手的上中下三段攻击，但对空中攻击则无法防御，不过针对在地面上的对手用蹲防就可完全防御这一缺点，从《街霸 X》后出现了所谓蹲防无效的地上特殊攻击技，从而弥补了这一缺陷。

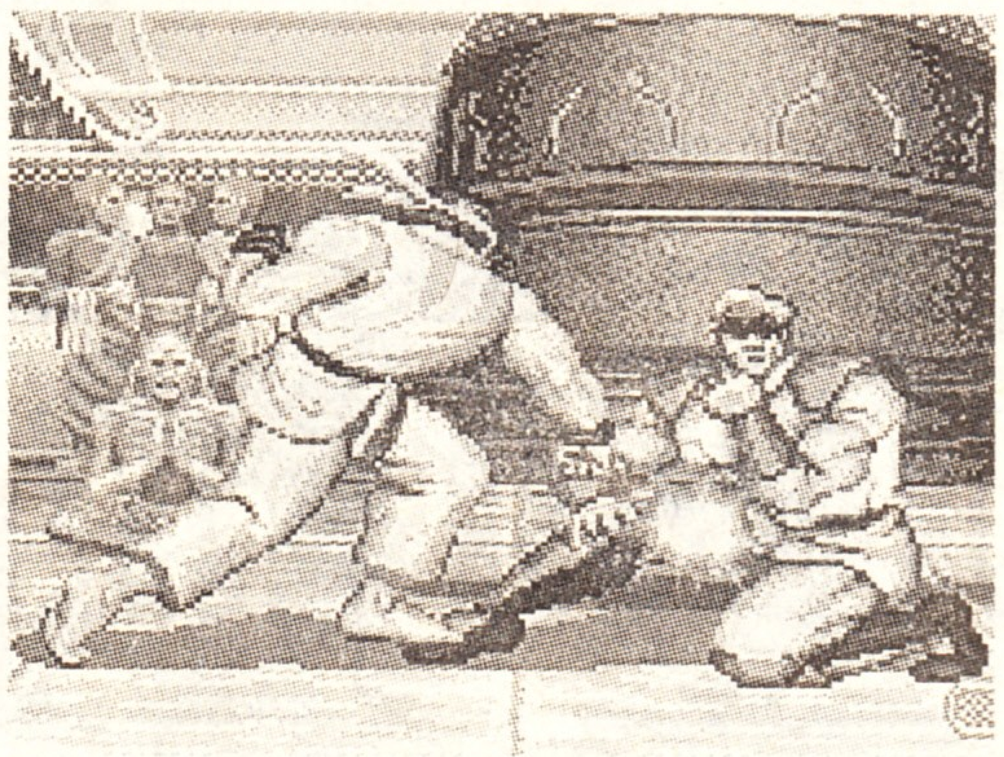


▲对扫腿应采用蹲防姿式，不过不能防御空中攻击。



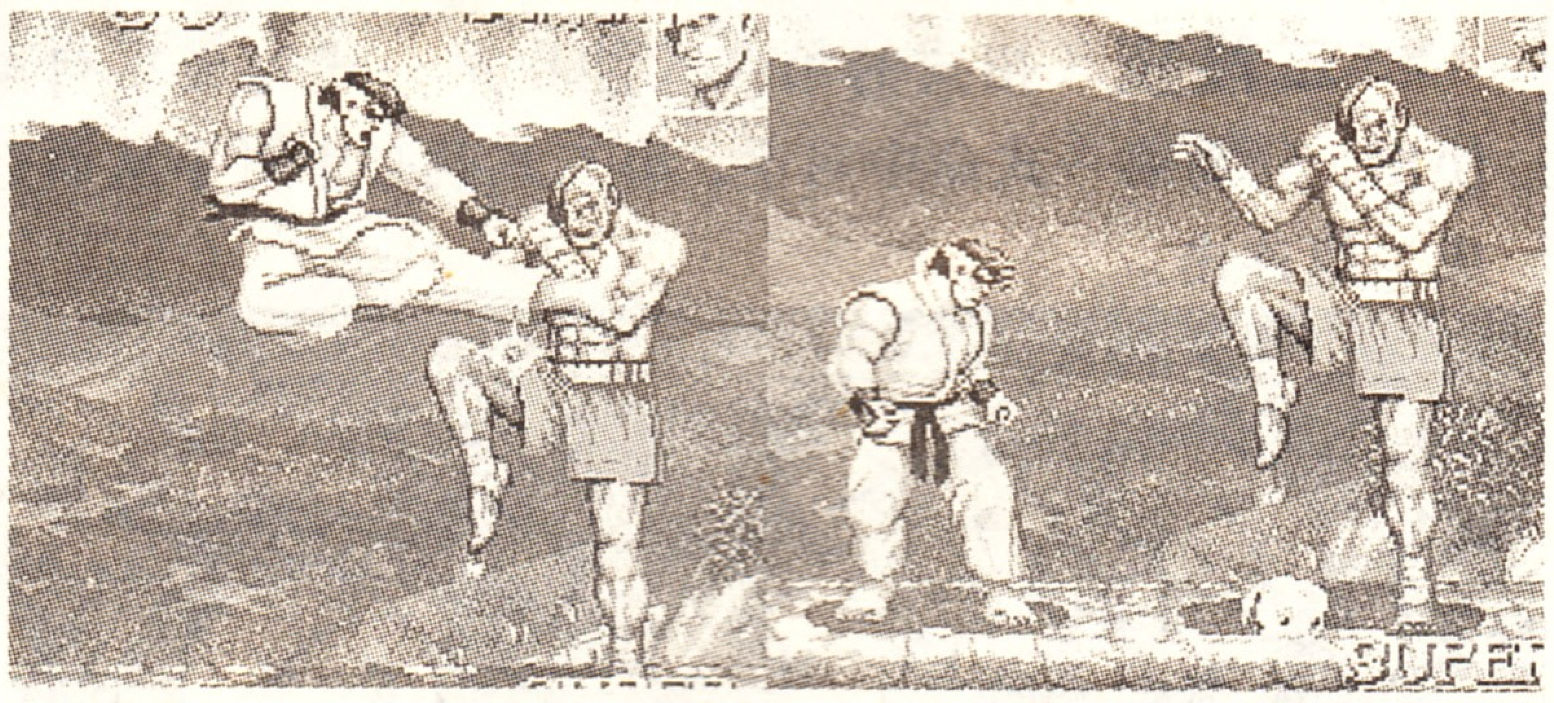
逆向防御 是被对手跃过头顶攻击时所需采用的特殊防御姿势，即使是高级玩家也有防错方向的时候。

◀对这个逆向攻击应该按左来防，而角色却摆出向右防御姿式，真是容易让人防反了。



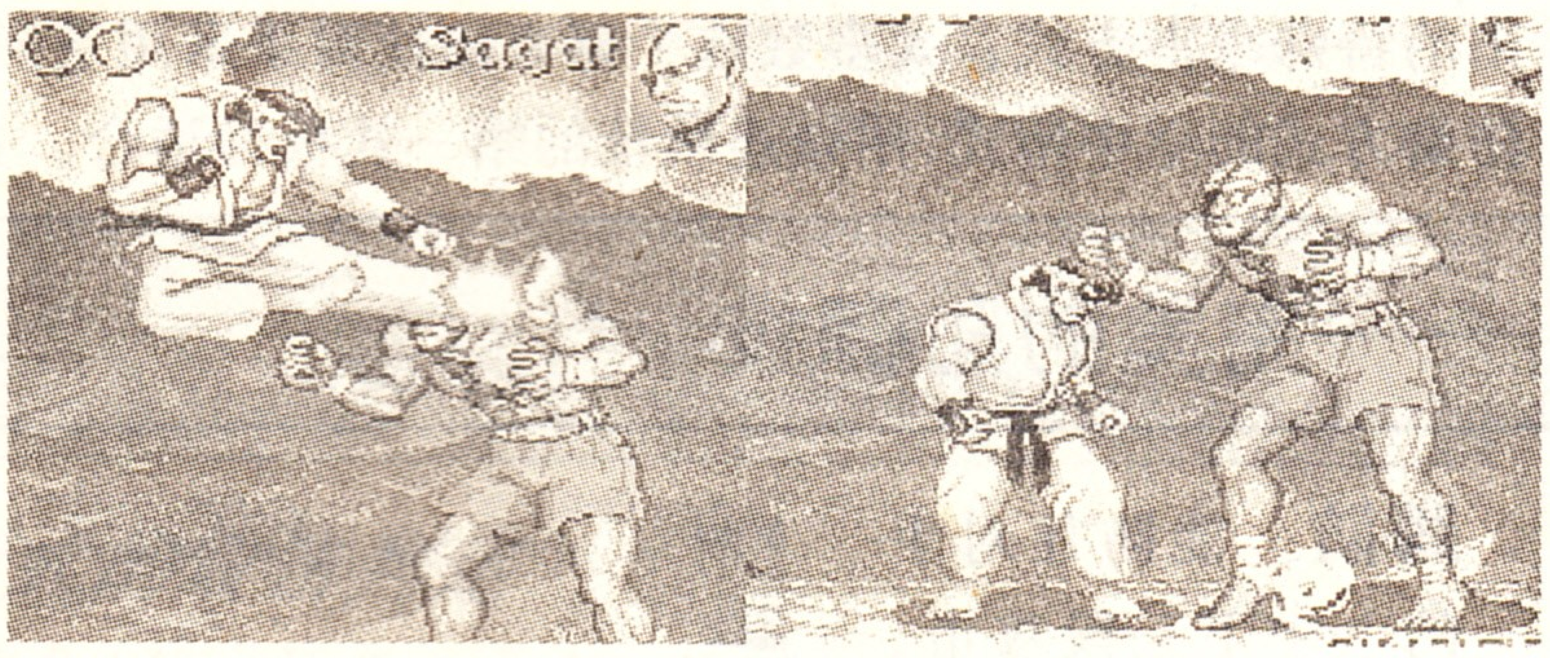
◀这是《街霸X》中隆让对手蹲防无效的特殊技“锁骨割”，怎么样，蹲防也中招了吧，必须用站防才能防住。

防御时间　防御时，根据受到攻击的强弱，防御的解除时间也不同，受到较强的攻击，相对的从防御状态到解除防御所需的时间也较长。



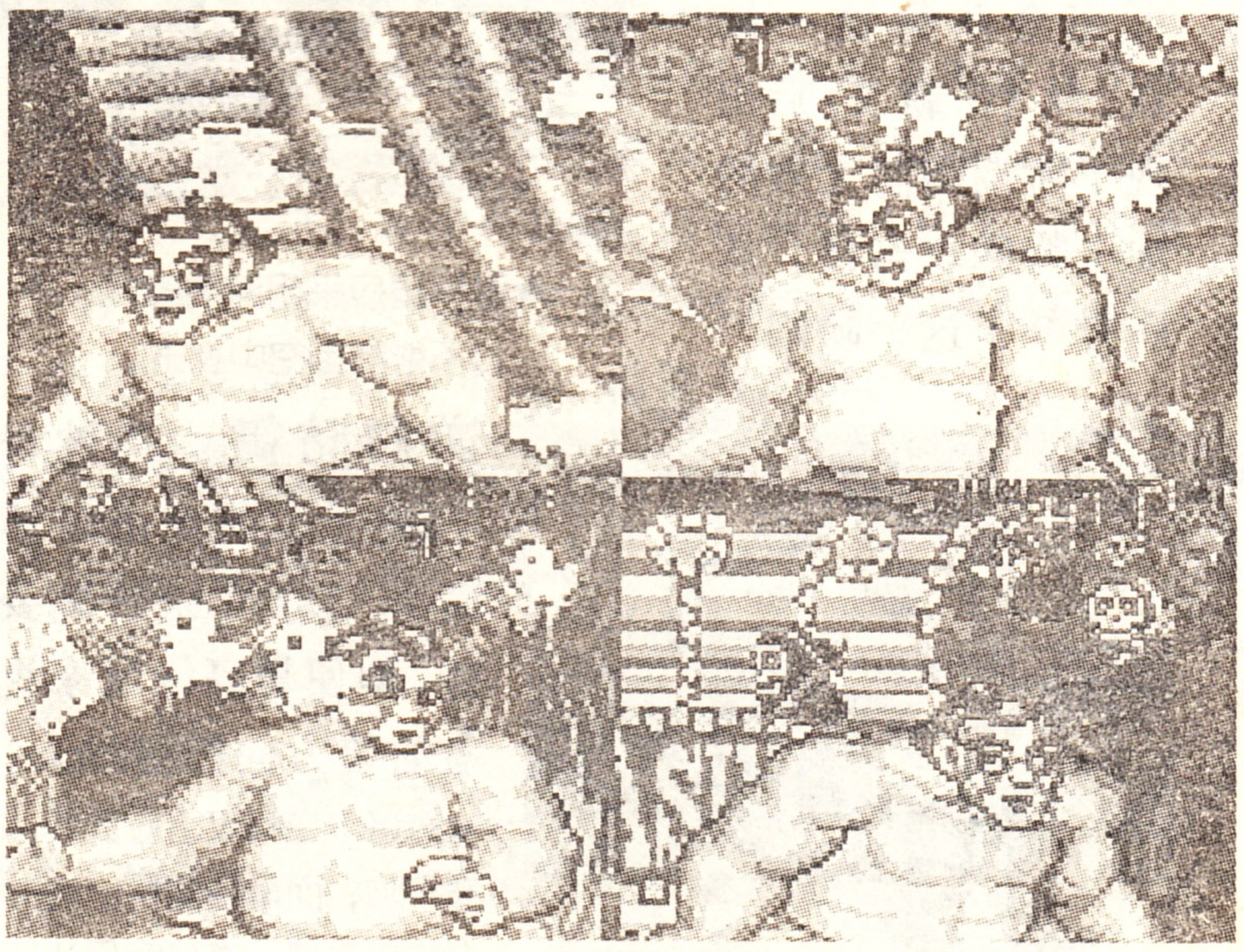
▲隆的跳踢攻击迫使沙加特防御，不过直到隆着地后他的防御姿式仍没有解除，这就是防御时间的概念。

防御不能状态　对手在中招后，即会进入这种防御不能状态，受到越强的攻击，产生的防御不能状态也越长，利用对手的这种状态及时连续打击就会出现连续技。



▲如果中了隆的跳踢，沙加特就进入防御不能状态，直到隆着地该状态还没有解除，是用连续技的好机会！

昏迷状态　在受到对手连续打击后，选手就可能进入在一定时间内无法行动和防御，任人宰割的昏迷状态，给对手造成使用强力连续技的绝好时机，恢复清醒所需的时间和昏迷的程度有关。在这时再受到对手的攻击也能立即清醒，在昏迷状态中快按方向键左右能有助于迅速恢复清醒。一般说来，连续给予对手3次中或强攻击就能导致其昏迷。



▲四种昏迷状态由轻到重分别是：天使，星星，小鸭，死神，本田在昏迷时挺可爱的嘛！

投掷技——近身之奥义

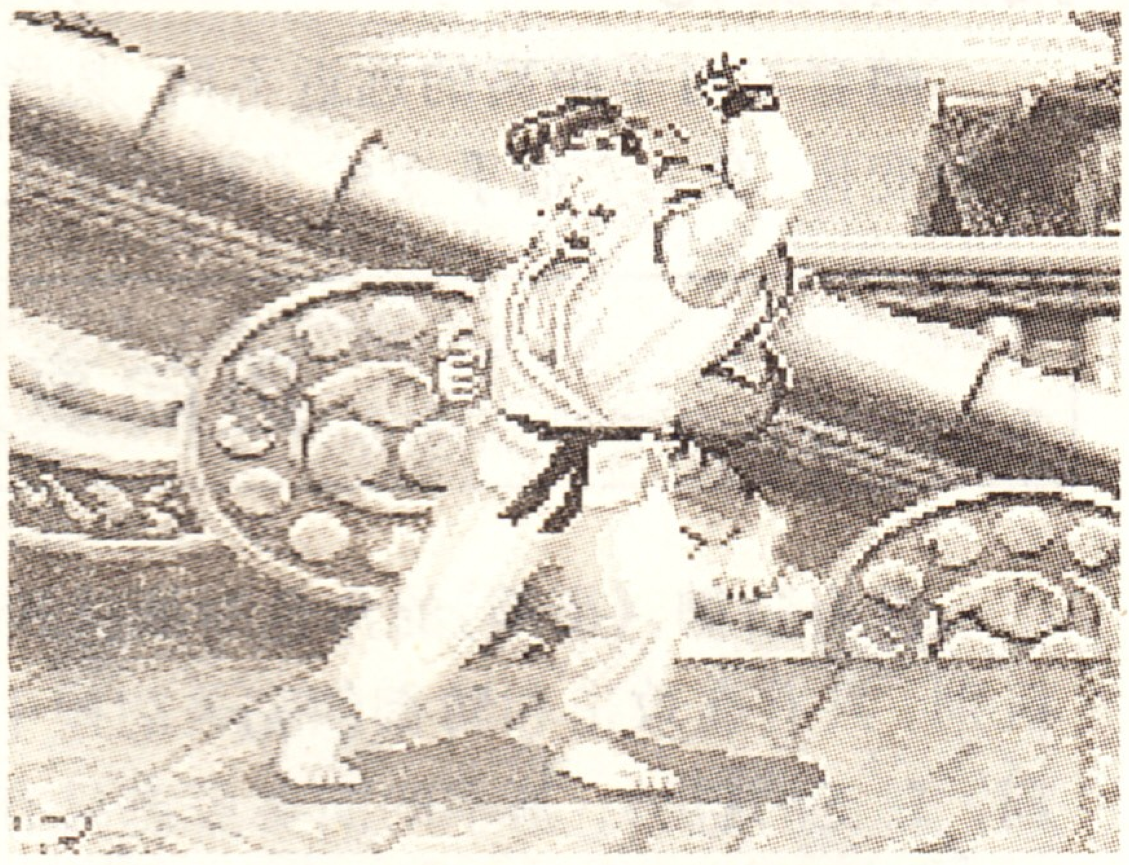
在地面接近对手时，用方向键前或后配合中或强攻击就可使出投掷技或是变种的擒拿技，每名选手都有自己独特的投掷技巧，相对普通攻击来说，投掷技下血较多，在《街霸X》中为减小投掷的威力增添了着地技巧（在对手将自己摔掷出的瞬间，及时输入摔掷的指令这样被投出后就会有所准备而安全着地，减少了受伤害的程度），不过若对手用的是擒拿技或是墨西哥台风这类必杀摔技，这个着地技就无能为力了。

投掷有效距离

己方只有和对手接近到自己的投掷技有效距离之内，才有可能使出投掷技，每名选手的投掷技有效距离都有细微的差别，准确判定对手是否进入我方的投掷技有效距离才能熟练地使出投掷技。

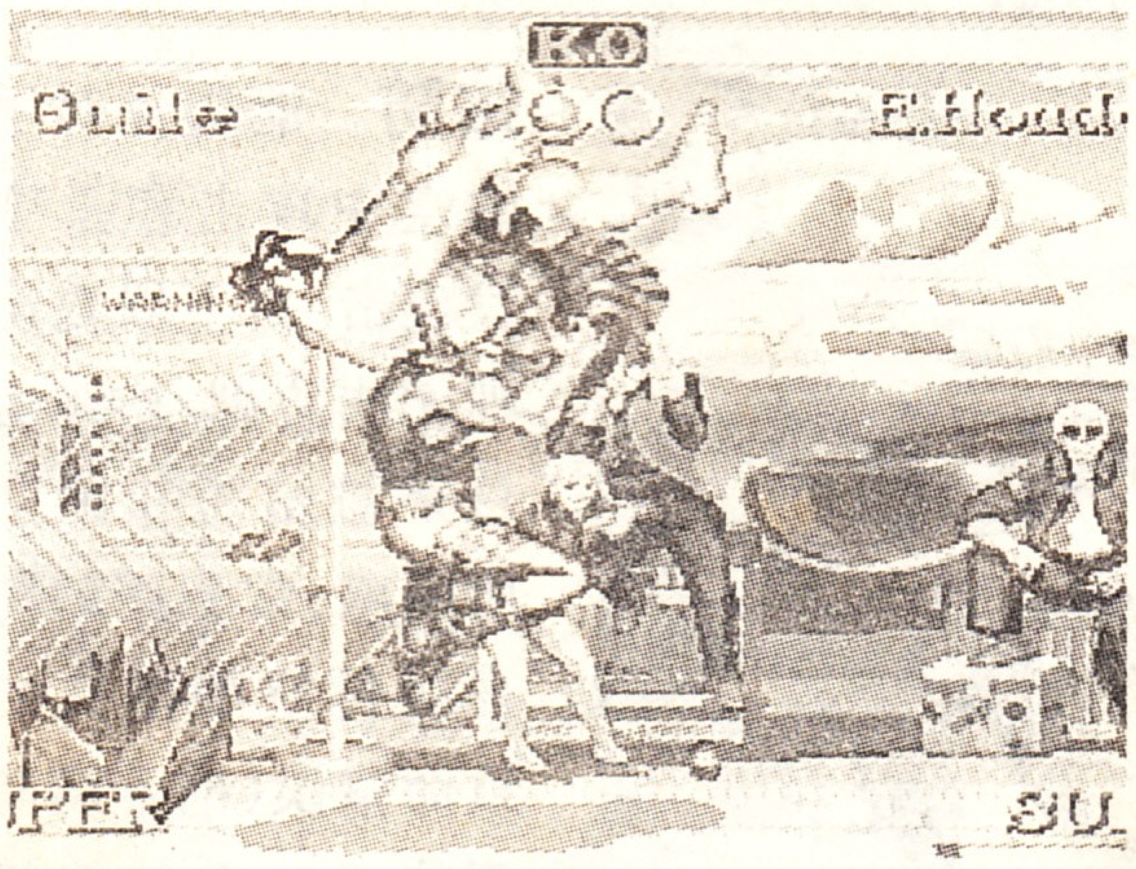
投掷技无效时间

当对手处于防御不能状态，或处在防御时间和攻击无效时间（跌落状态，起身状态）之内，使用投掷技是无效的，其结果是变成普通的攻击。



▲对手起身时是无法使用投技的，结果招式落空。

空中投掷技　少数几名选手（如春丽，古烈，巴洛克等）可在空中使出投掷技，在空中的操作方法和地面上的投掷技类似，关键在于对距离的准确把握，这可是让对手出其不意的奇袭技之一。



▲古烈在本田跳起到其上空时，同时跳起按前（后）+中（重）脚，就能使出空中腿之摔技，出奇致胜。

多姿多彩的必杀技!

在一定的时间内完成特定的按键顺序,然后按下攻击键,各位选手就可使出自己特有的必杀技,相对与普通技而言,必杀技威力大,克招性强,而且必杀技和普通技最大的区别在于必杀技一般即使对手防住也得损血,可用于一点一点削减对手体力(这种技巧被称为“削减技”),但一般都有着出招繁琐,破绽大的缺点,在对战中过于拘泥于华丽的必杀技反而容易落败,必杀技只有和普通技配合运用才能发挥出巨大的威力。

按作用分类

必杀技如果按其作用可分为

反击技 通常在出招后一定时间内呈无敌状态,能避开对手的攻击并给予反击,其中最著名的当属“升龙拳”。

气功技 发出能量波,从而无需接近就能攻击在远处的对手,如“波动拳”,“音速手刀”等。

投掷技 比一般投掷技更为强力,也是最厉害的必杀技,这种技巧是大块头选手桑基尔夫和飞鹰的拿手强项。

冲撞技 可从远处用自己的身体来高速撞击对手,如VEGA的能量爆击,拳王的大冲拳。



◀升龙拳是完全无敌指令型反击技,尤其是小升龙拳,在近身时可逼使对采取防御姿式,并削减对手体力,而且破绽极小。

按出招方式分类

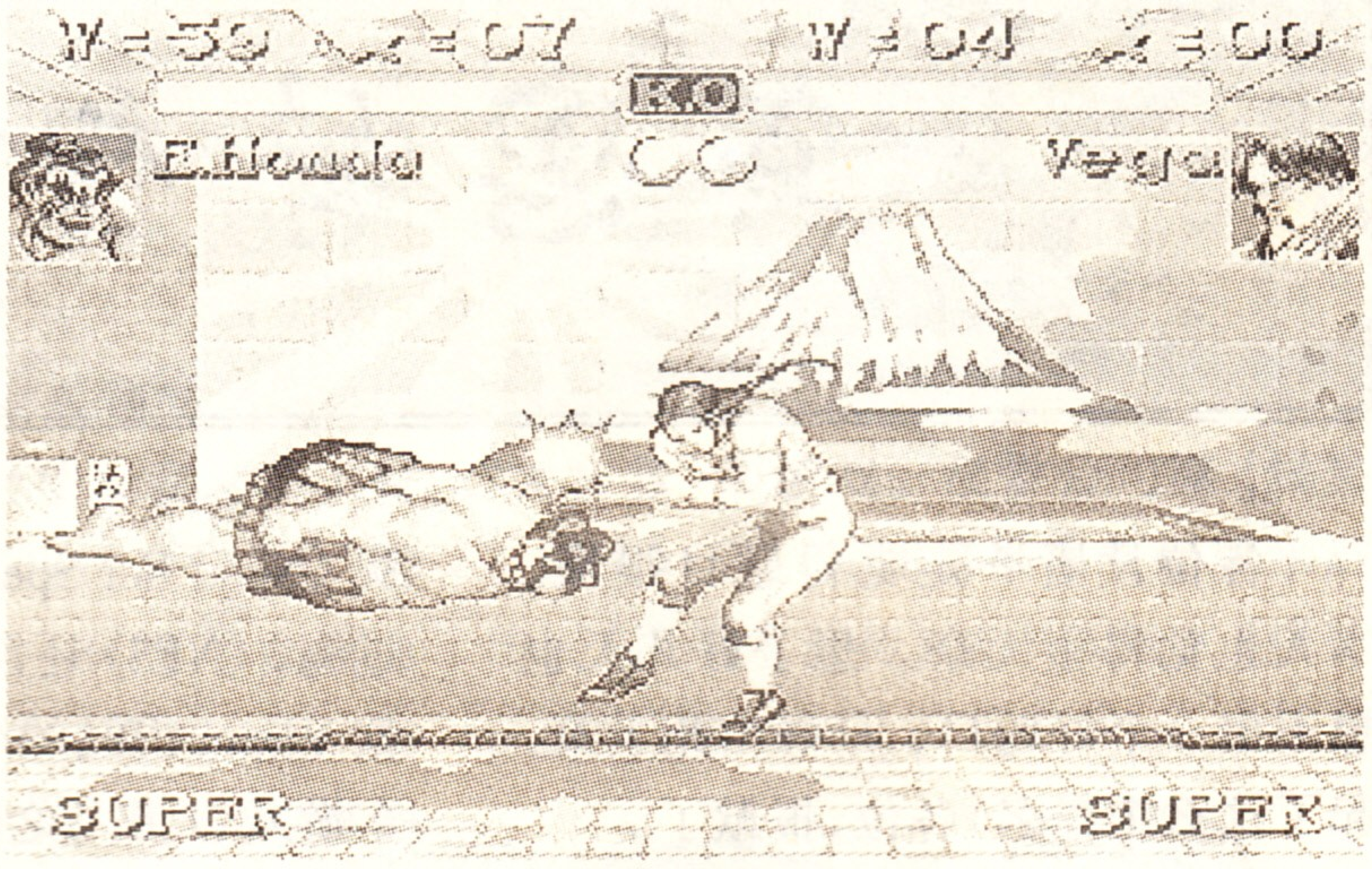
必杀技按其出招方式分为

指令型 用方向键迅速顺序输入特定的指令,最后按攻击键,其中桑基尔夫的“螺旋打桩”是相当复杂的指令型。

蓄力型 按住方向键特定方向蓄力一会后,迅速按相反方向,最后按攻击键,春丽的“气功拳”在《SF Ⅱ'》中是指令型必杀技,在《SSF Ⅱ》以后为和其它招式统一改为了蓄力型。

连打型 用连续按攻击键的方法发出必杀技,如布兰卡的“雷霆电击”,本田的“百裂掌”等。

其它型 如多键同时按(桑基尔夫的旋风拳),指令+多键同时按(豪鬼的阿修罗闪空),蓄力+连打(迪杰的机枪上勾拳),空中指令型(隆的空中龙卷旋风腿),空中蓄力型(春丽的空中回转鹤脚踢)



▲本田的小超级头槌是瞬间无敌蓄力型冲撞技,用来对空真是百试百灵,可以反击一切空中招式。

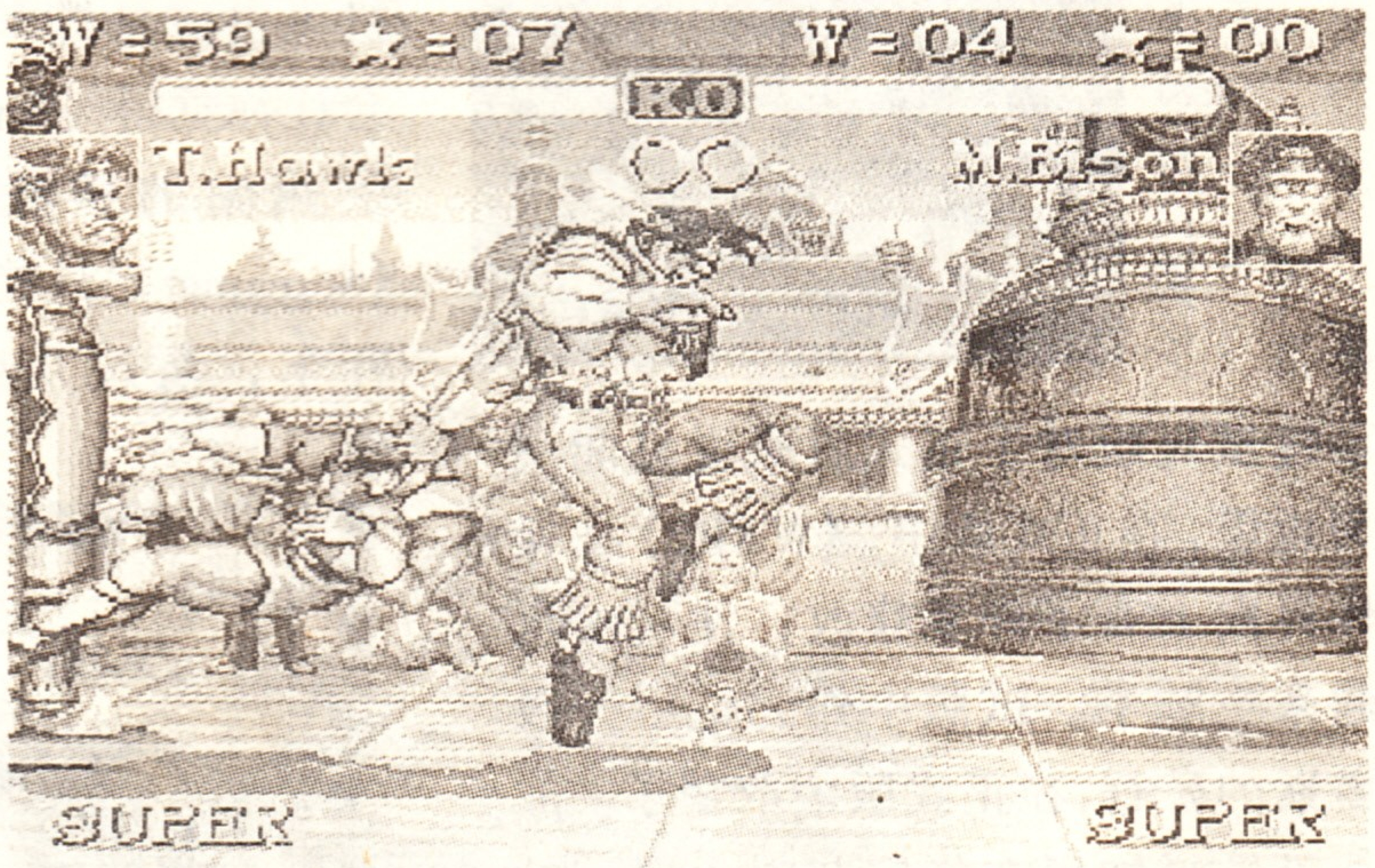
按无敌状态分类

必杀技若按其无敌状态可分为:

完全无敌技 在出招后至收招前呈完全无敌状态,威力自然最是强大,在《SSF Ⅱ》只有隆和肯的升龙拳属完全无敌招式,不过也许是因为它太强大的缘故,在《SSF Ⅱ X》中取消了完全无敌技,升龙拳变成了仅是出招瞬间无敌的招式。

瞬间无敌技 仅在出招瞬间呈无敌状态,由此可以回避对手的攻击并给予反击,如本田的弱超级头槌在出招瞬间即呈无敌状态,可用这招来对空。

半无敌 只是身体的某一部分呈现无敌状态,如桑基尔夫在出高速旋风拳时,除头部以外均呈无敌状态,可躲过波动拳这类飞行道具及扫腿等下盘攻击,嘉米的回旋攻击可避过气功技。



▲飞鹰的墨西哥台风是投掷型必杀技,无法防御,无法反击,但在近距离才可使出,而且出招烦琐。

好了,《街霸》的基本战斗系统就研究到这儿,是不是相当完美?不过《街霸》中更为精彩的高深技巧还没讲呢,好戏可是在后头,各位看官咱们下回再见,对了,下次研究的课题是——魔鬼连续技。

责编:STAR

冥思苦想后的无题

文/软体动物

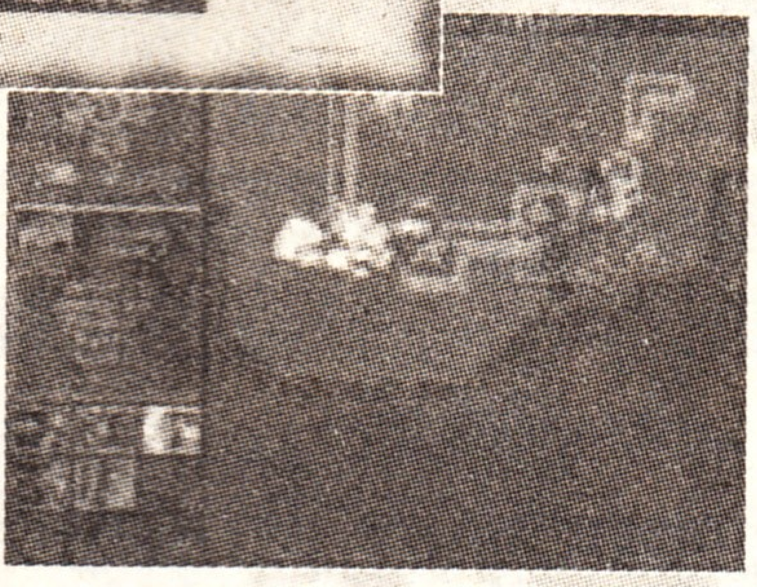
各位读者一定觉得题目很怪，本人也觉得很无奈。想了好几天也想不出一个好题目，只好出此下策，起了这么个怪名！各位，报歉了。

不多说了，现在就开始介绍游戏。

WESTWOOD的《C&C》国内玩家应该已经玩得很熟练了，花样百出的技巧如隔空造物、贩卖士兵许多人也学会了。正当喜好此类游戏的玩家担心《C&C》热度将过时，BLIZZARD公司的《魔兽争霸Ⅱ》(以下简称《WAR2》)终于在12月9日发行了。《WAR2》总容量为132M，需8MB以上内存。在光碟上有几十个音轨。有不少朋友可能玩过试玩版，



◀《魔兽Ⅱ》的菜单



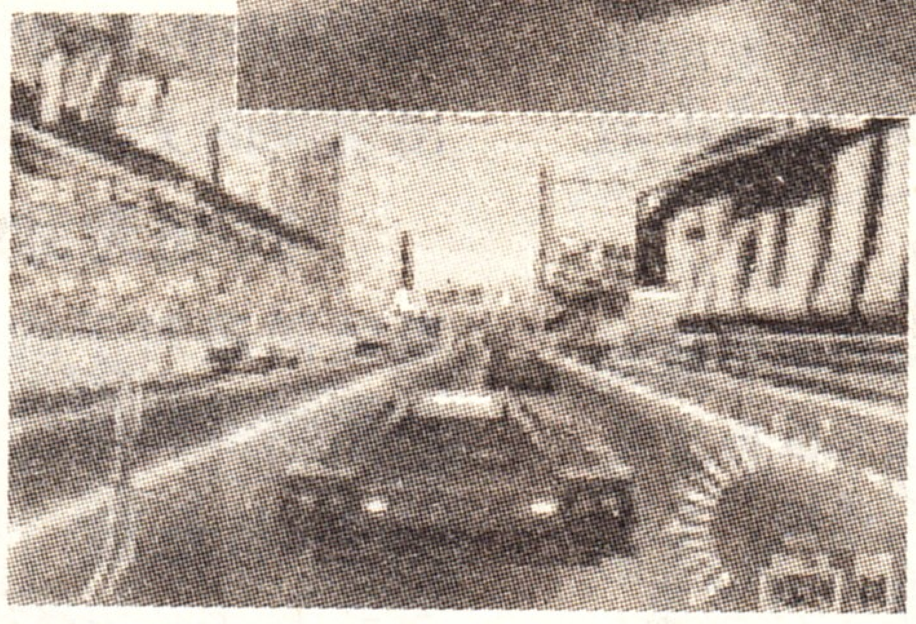
▶战斗进入白热化

不过试玩版对于正式版来说只能视为垃圾，在正式版中，《WAR2》在操作界面上有了许多修改，使玩家玩起来更顺手。试版中作为铠甲升级要素的矿石，在正式版中取消了。战斗部队增加了在指定范围内巡逻的功能。除此之外，正式版中敌人的AI比试版要强出百倍，笔者同三位好友联机联盟对付两个CPU对手，结果还是惨败。可能许多读者在阅读本文时已经玩过这款游戏了。怎么样，还招架的住吧！

上期向大家介绍了一个赛车游戏《Need For Speed》，玩后叫人大呼过瘾，《NFS》还没火到一个月，那一款Virgin出品的名为《Screamer》赛车游戏以黑马之势呼啸而来。这个《Screamer》也同时支持320×200与640×480两种模式。比起《NFS》来，《Screamer》更接近街机的效果。在赛

▼《SEGA RALLY》的头号劲敌





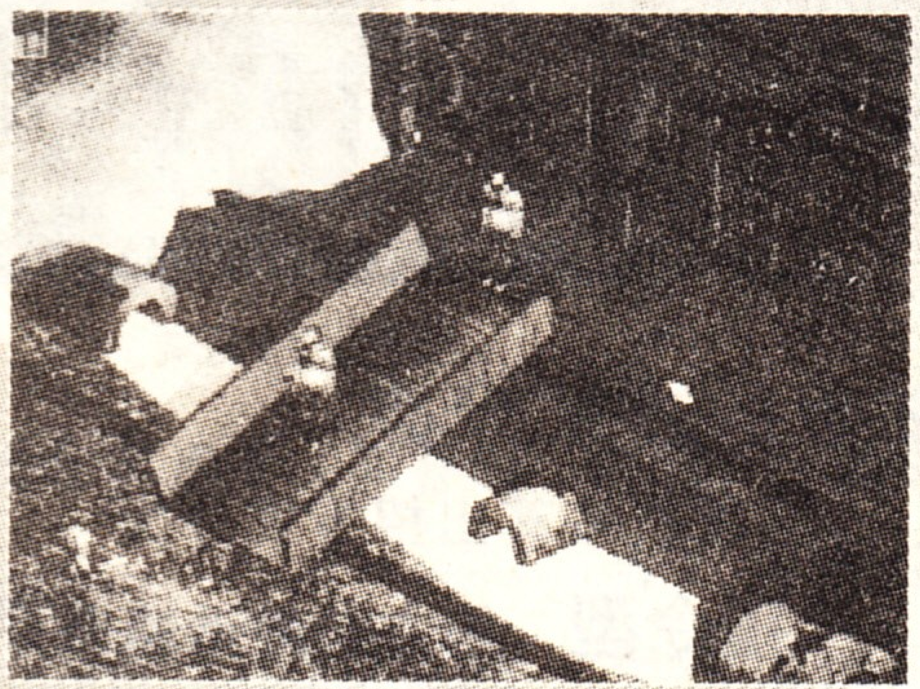
▲效果很不错哟！

道上狂飚时，会有副驾驶在你耳边不停叫喊，远处的天空会有大型客机飞过或是缆车穿街而过，这些都会让你觉得《Screamer》是个十分紧张热闹的游戏。美中不足的是《Screamer》只提供了三条赛道三种赛车，玩过几次后就会失去新鲜感。



▲《德鲁伊》的封面很幽默

SIRTECH公司许多朋友一定很陌生吧，提示一下，就是那个制作《巫术》系列的公司！还没印象？没关系，下面介绍的这个游戏会让您一辈子记住SIRTECH。《德鲁依—天人交战》是款有着SVGA画面，并且有意与《创世纪八》互别苗头的游戏。同《创八》一样，《德鲁伊》也是个45°角的3D动作RPG，但是就《德鲁伊》的640×480，256色的3D造型及光线的运用来看，明显胜于《创八》。但《德》也有不足的地方，就是它的战斗是区域性的，每个城区有固定的敌人。敌人AI弱得可怜，玩者大可以打打歇歇，只要有耐心，敌人都可以耗死。因此，战斗无法成为游戏的重点，剩下的只有解谜。还好，《德》中的迷题还够玩家头痛一阵。这样一个画面不错，谜题有点难的游戏还是值得一玩的。如果国内能有公司代理的话，买一片玩玩吧！



▶画面令《创八》黯然失色

问您SIRTECH，不知道的话还可以原谅，如果问您SIERRA，您还不知道那就太不象话了。提到SIERRA，就该说一下SIERRA著名的《警察故事》系列的最新一代(也就是五代)——《S.W.A.T》。S.W.A.T是Special Weapon And Tactic的缩写，中文称做“特殊武装战略小组。”玩家扮演的是一名新S.W.A.T成员，刚开始要学习一些基本动作与技巧，接下来是射击训练，然后是

实地演习。经过艰苦的训练，玩家就算正式加入S.W.A.T了。后面就是一个又一个危险又棘手的任务等着你去完成。这款游戏由于聘请了洛杉机的前警察局长做监制，所以真实度非常高，象射击时要考虑到风力问题等等，所有细微之处都设计得十分周全。怎么样，这款《S.W.A.T》听起来很棒吧。第一次在SIERRA的HOMEPAGE上看到这个游戏时，笔者就想：如果国内有卖的话，一定要买一张玩玩。不用说，读者您心里此刻也是这么想的。



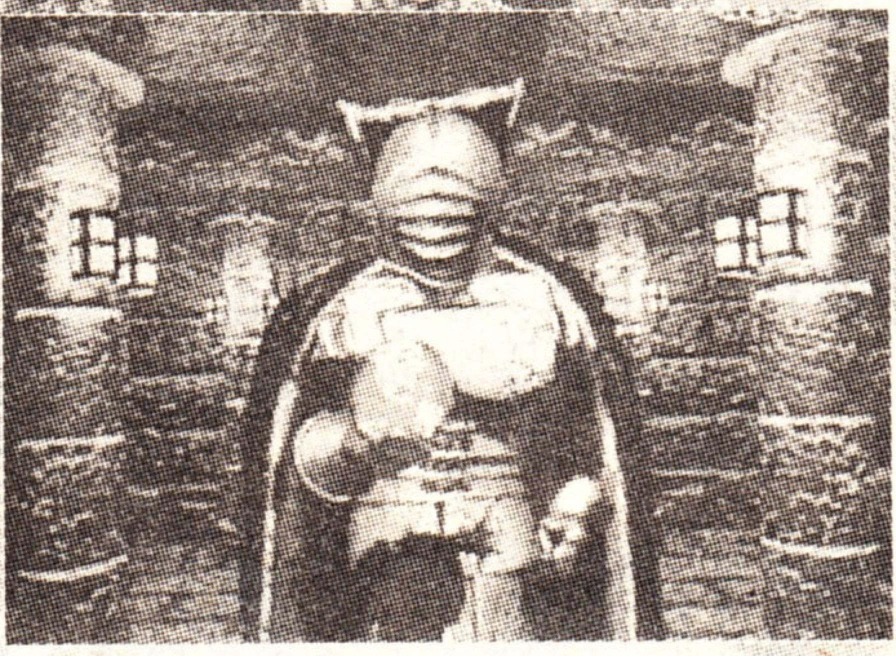
▶《S.W.A.T》剧照一



▶剧照二



▶《SK》中的凶恶的敌人



▶《SK》中大魔王竟然在开始就出现了

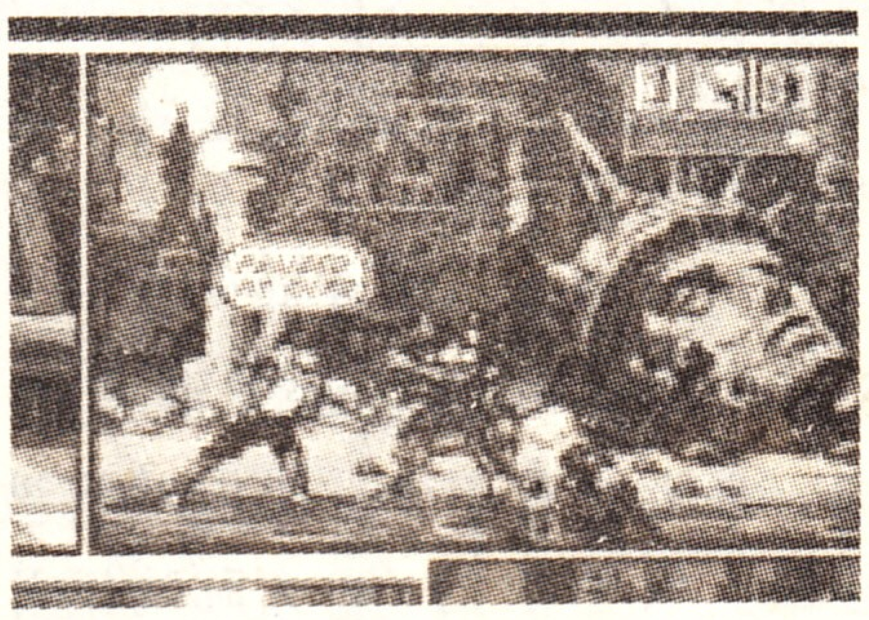
前两年常看国外或港台游戏杂志的朋友一定听说过两大最受人期盼的RPG—《黑座王座Ⅱ》与《StoneKeep》。经过将近两年的等待，现在如何了呢？在国内拥有较高人气度的《黑座王座Ⅱ》本来预定在95年5月发售，但现在从各方面的消息看来，《黑暗王座Ⅱ》并没有发行，而且它的开发计划已经停止了，至少在96年是不会有《黑暗王座Ⅱ》了，一个多么令人沮丧的消息呀。而Interplay的《StoneKeep》(以下简称《SK》)到是完成了，虽然姗姗来迟，但总比半道失踪好。初玩《SK》时有点失望。因为画面并不是象一年半前宣传的那么好。但玩过一阵，才发现根本无需失望，《SK》中广大的迷宫，头痛的谜题，以及独有的升级系统会使玩家忘却了对画面的不满，甚至您玩过后会说：“衡量一个游戏的好坏，不能光看画面……”《SK》是个典型的美式RPG，典型到了连转弯还都是90°方式的地步。片头倒是用数字合成电影介绍了故事的内容——主角Drake童年时，家乡被恶魔摧毁。经过十年的修炼，Drake回到家乡的废墟，借大地女神之力进入地底，讨伐恶魔，为死去的人们报仇。游戏操控极易上手，除输入存档名外，完全鼠标接管。但迷宫设计得过于复杂，几乎达到令人发怒的地步。《SK》就是这么一个让人又爱又恨的游戏。

有人说Windows95是为游戏而来，可能是吧！至少Win95为玩家们带来了许多游戏机上的游戏。早先已经有Activision推出《PITFALL》。由于效果不错，该公司将把前不久红遍欧美的《蚯蚓战士》移植到Win95上。但由于Activision在Internet上还没有放出试玩版，所以情况还不太清楚。据说该游戏还提供了“桌面主题”的副件，用过Win95 Plus的朋友看了一定会高兴。SEGA公司由于Win95的推出，也成立了SEAG PC部门，专门负责移植SEGA力作到Win95上，第一个试验品就是热作《Comix Zone》(《漫画地带》)。本人玩了试玩版，虽然只有一关，但明显可以看出移植是十分成功的。估计此时正式版的CD已经发行了。



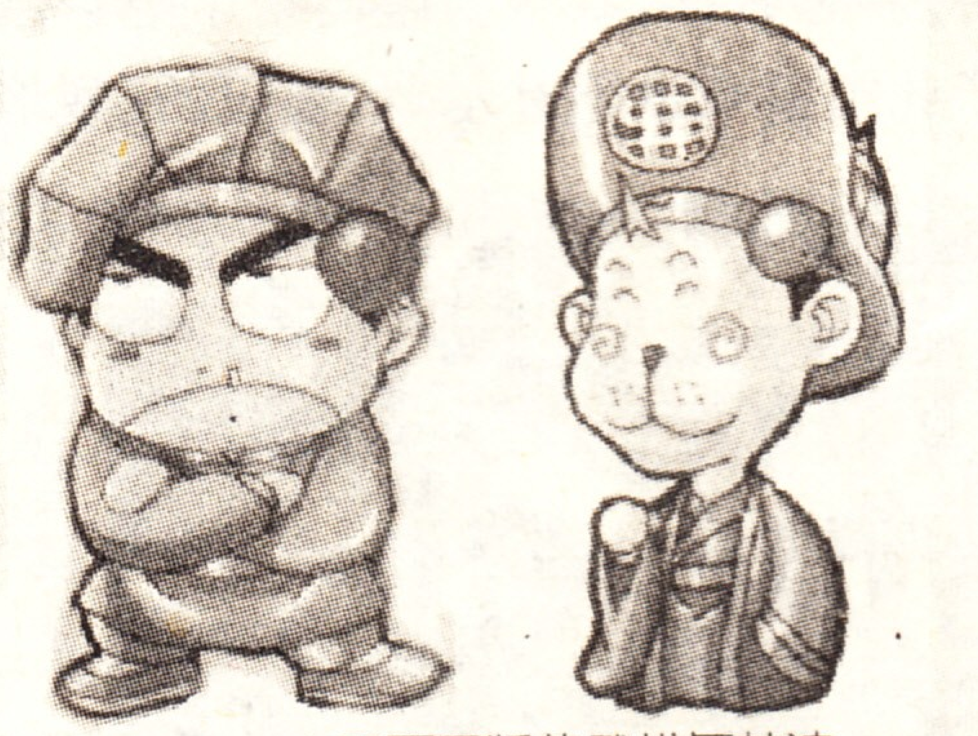
▲世嘉迷熟悉的《漫画地带》

刚刚进入96年，中文游戏的市场一下热闹起来。时下最热门的首推

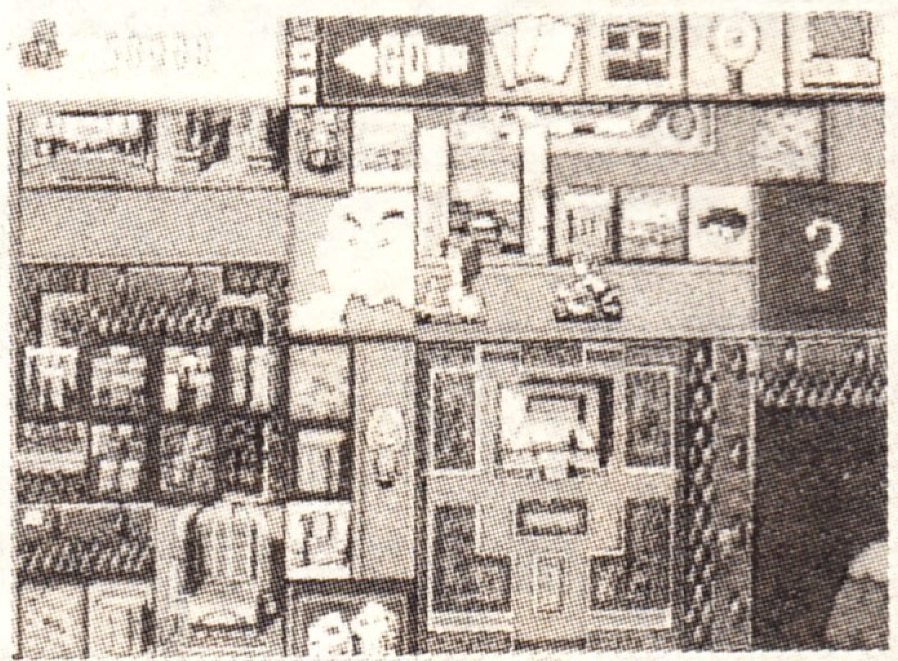


▶保持原作风格

“大富翁”类游戏。汉堂公司继《爆笑三国志》后，近期将推出《爆笑水浒传》，《爆笑水浒传》基本延续了《爆笑三国志》的风格及游戏方式，不过从开



▲二百五版的武松与林冲

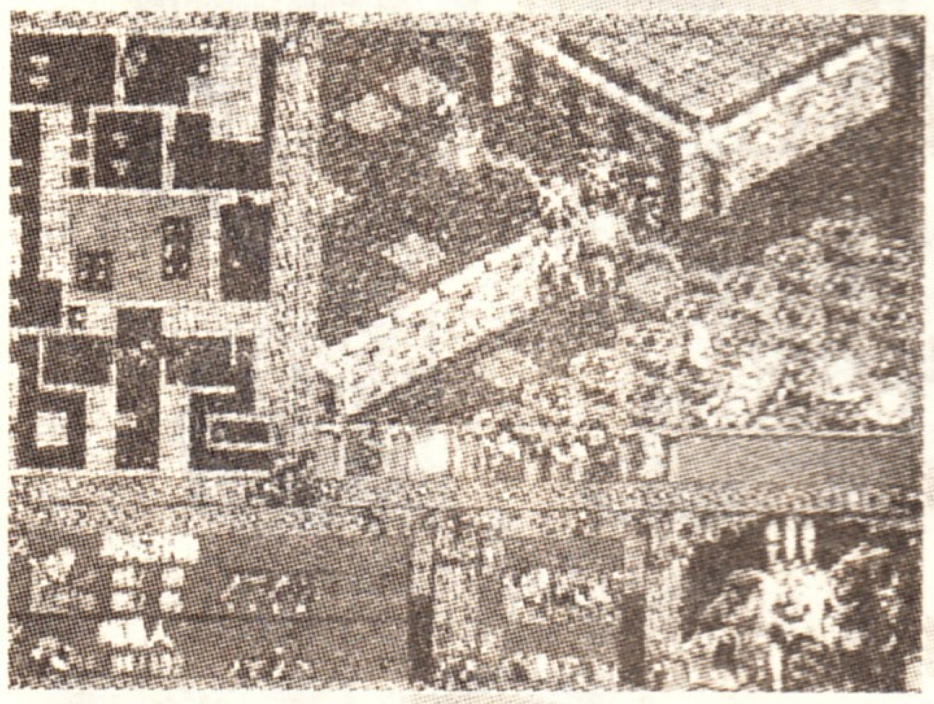


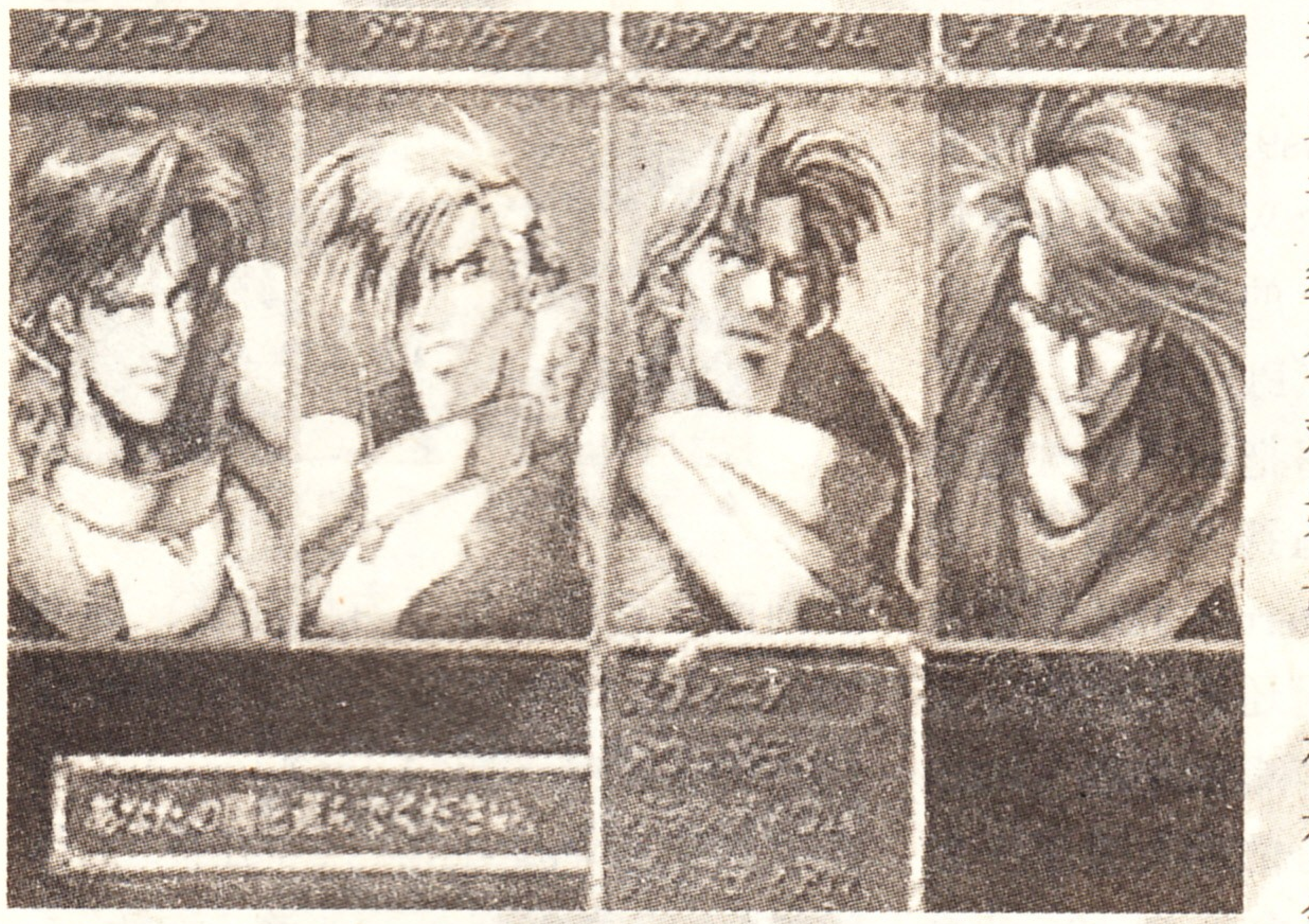
▲ 令人期待的《大富翁3》

发画面来看美工似乎有所加强，画面“笑”果比前作要好一些。尽管现在“大富翁”类游戏出了一款又一款，但论质量论耐玩度还是当年“狂徒”工作组的《大富翁2》最好。现在，“狂徒”工作组终于决定推出《大富翁3》了。在人物方面，《大富翁3》由前作的8名加至12人，除阿土仔，孙小美，钱夫人外，其余全是新鲜人。在行进方面也做了改进。最初大家都是掷单骰步行，等钱多时买了摩托或汽车后，就可以掷双骰或三骰前进，充分显示了交通工具的重要。除此之外，策略、经营等方面都比前作更加丰富，

喜欢几人一起拼个你穷我富的朋友们又有的玩了。《大富翁3》将于春节前夕在台湾省上市。

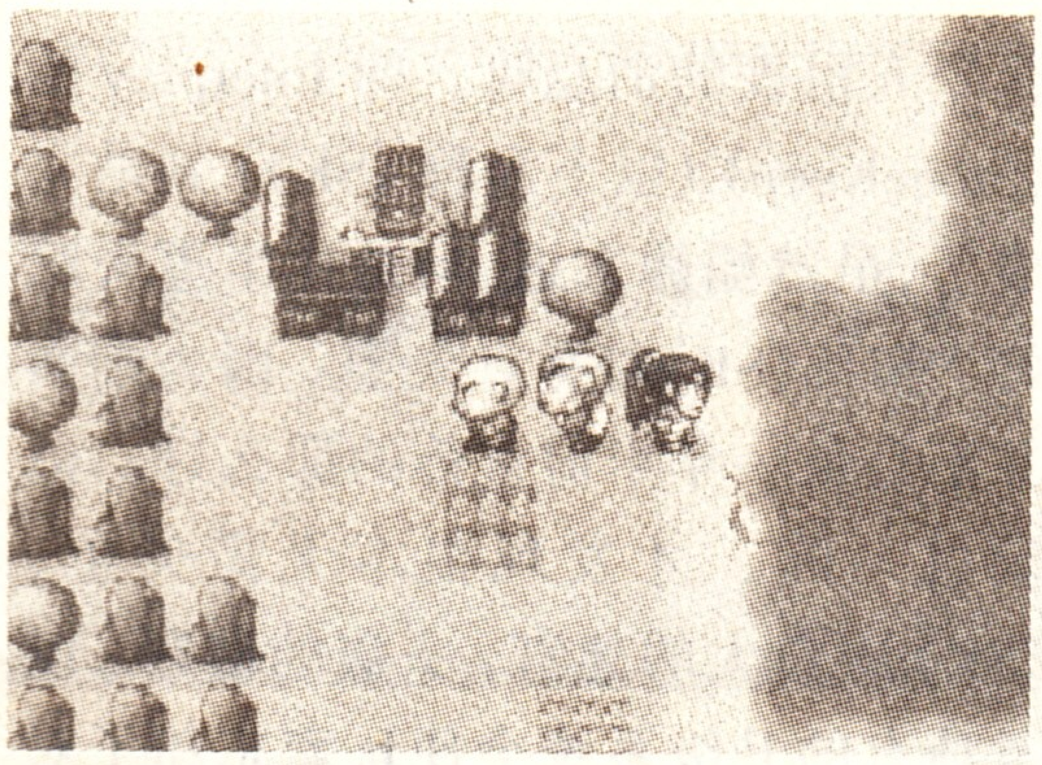
另一类也很受欢迎的游戏是R－SLG。日本可说是此类游戏的发源地。最近也有不少此类游戏将被汉化移植。象TGL的《古大陆物语Ⅱ—雅克王远征》、GLODIA的《钢铁骑士团》风雅的《革命—阿曼尼斯开国启示录》，狼组的经典巨作《绯王传Ⅱ》，ARTDINK的《狂人之旅Ⅱ—侠客游》。怎么样，眼珠快瞪出来了吧!?国产此类游戏也不甘示弱，智冠的《烈焰


▲名作《绯王传2》


▲钢铁骑士团?帅哥骑士团?

钢狼传》，宇峻科技的《超时空英雄传说》也将于近期火爆上市。天气虽然寒冷，也敌不过这么多热火朝天的R－SLG。(注：本人向来将R－SLG与S－RPG视为同类)

RPG迷们最近可能有些寂寞，别担心，好游戏来了。汉堂公司的《鬼马小英雄》是个搞笑派RPG小品，了空与了凡是北少林的两个无名小僧。由于寺中一些突然事件，使二位菜鸟踏上了闯荡江湖的道路。游戏正如其名，以轻松幽默为主，就连敌人也是一副呆像。光碟游戏玩伤了的朋友到时不妨玩一下《鬼马小英雄》调整一下生


▲RPG小品《鬼马小英雄》

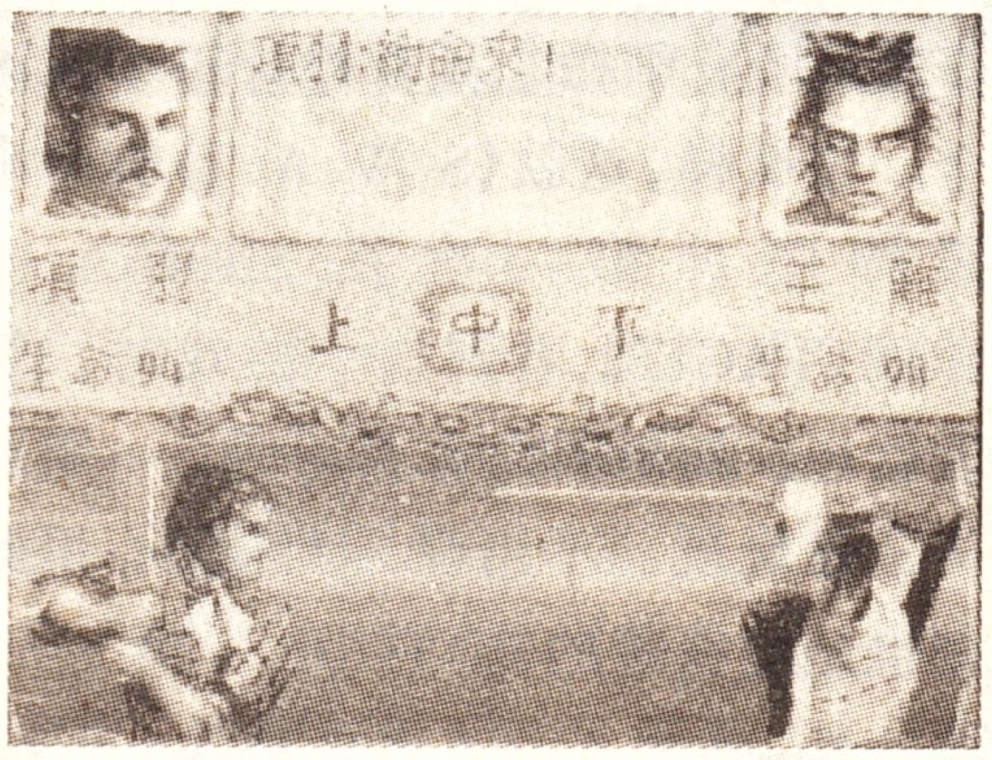
物钟。以美工见长的旭光资讯，在制作了两款策略游戏后，这次也试着制作了一款RPG—《大唐笑传》，又是一款以搞笑为主的RPG。虽是RPG，但也有不少迷题等待游戏的主角—唐玄宗时代的名将郭子仪去解答，由于解迷的方法都是比较滑稽古怪，所以被称为“笑”传。在本游戏中，玩家还会遇上唐明皇，杨贵妃、李白，安禄山等历史名人，看来又有好戏看了。熊猫公司的《西楚霸王——项羽》，是一个相对前两个游戏来说要正经些的历史策略RPG，但由于本人手头资料不多，在此无法多作介绍，好在这款游戏就快上市了，不如让玩家们自己去认识。

大陆的游戏业在迈入96年后也有了长足进步。由金山公司的求伯君先生策划开发的《中关村启示录》Beta版前不久投放到北京的CFIDONET上开始让大家测试。由于Beta版有许多地方没有做好，还不能认识到游戏的全部内容。但单从游戏美工来看，大陆游戏业的前途是广阔的。这两天CFIDONET上


▲搞笑RPG《大唐笑传》

又传来消息，在《中关村启示录》后，求伯君先生又将计划开发中国的DOOM—《地道战》。虽在现在还只是个想法，但如果大家集思广议，成功就在明天！

在本文的末尾，本人插播几条最


▲熊猫的《西楚霸王》颇有玩头！

新得到的消息

1、据1月19日消息，智冠科技为让玩家玩得更满意，《三国演义Ⅱ》将推迟一阵发行。目前估计是春节前，希望本文发表时该游戏已经上市。

2、众目期待的巨作《银河飞将四代》将于今年2月以6张CD的形式向全球发行。

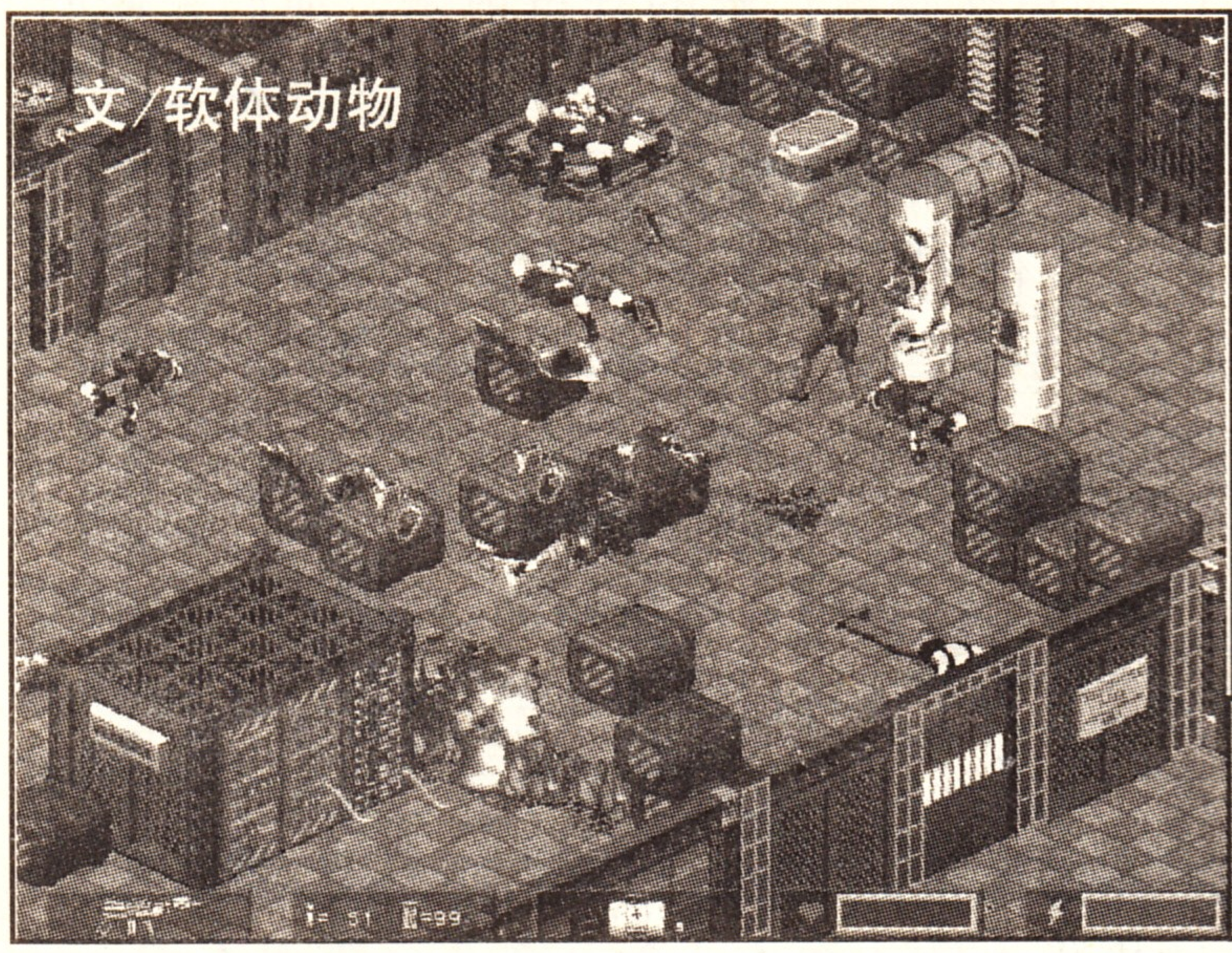
3、Origin公司原本正在进行的《生化铸型人Plus》计划现在由于种种原因终止了。

4、《Command & Conquer》的任务资料盘现已经上市。《C&C Ⅱ—Tibaruim Sun》预计于96年底上市。在二代中将会加入战斗机器人与一些海上武力。并且开发小组声称二代可能不会使用SVGA界面。

5、SIERRA公司的《狩魔猎人Ⅱ—心魔》已经上市。现在本人连攻略都有了，但游戏连影儿也没有。

6、软体动物要去睡觉了。:)


▲《C&CⅡ》中的秘密武器▼



如果你不够狠，就没有生存机会

——无敌的《铁血十字军》

各位，知道95年画面最逼真华丽，音乐音效最酷最震撼，动作最帅最潇洒的游戏是什么吗？什么？您说是《双子星历险记》，别搞笑了，《双子星》画面是不错啦，但是人物动作只有滑稽可笑，谈不上帅，也不震撼呀。这位说什么？《极道枭雄》这个GAME太老了吧！如果您阅读本文时已经玩到《极道枭雄Ⅱ——极道之战》的话，那另说，别乱猜了，那个游戏就是下面要介绍的《铁血十字军——义无反顾》了。如果您没见过这个游戏，那您就想一下《双子星》般的SVGA画面加上《创世纪八》的人物架构比例再加上《极道枭雄》般的疯狂扫射，那就是这个游戏了。到底有多棒？注意，先拿个盆放在嘴下，再继续看吧！

故　事

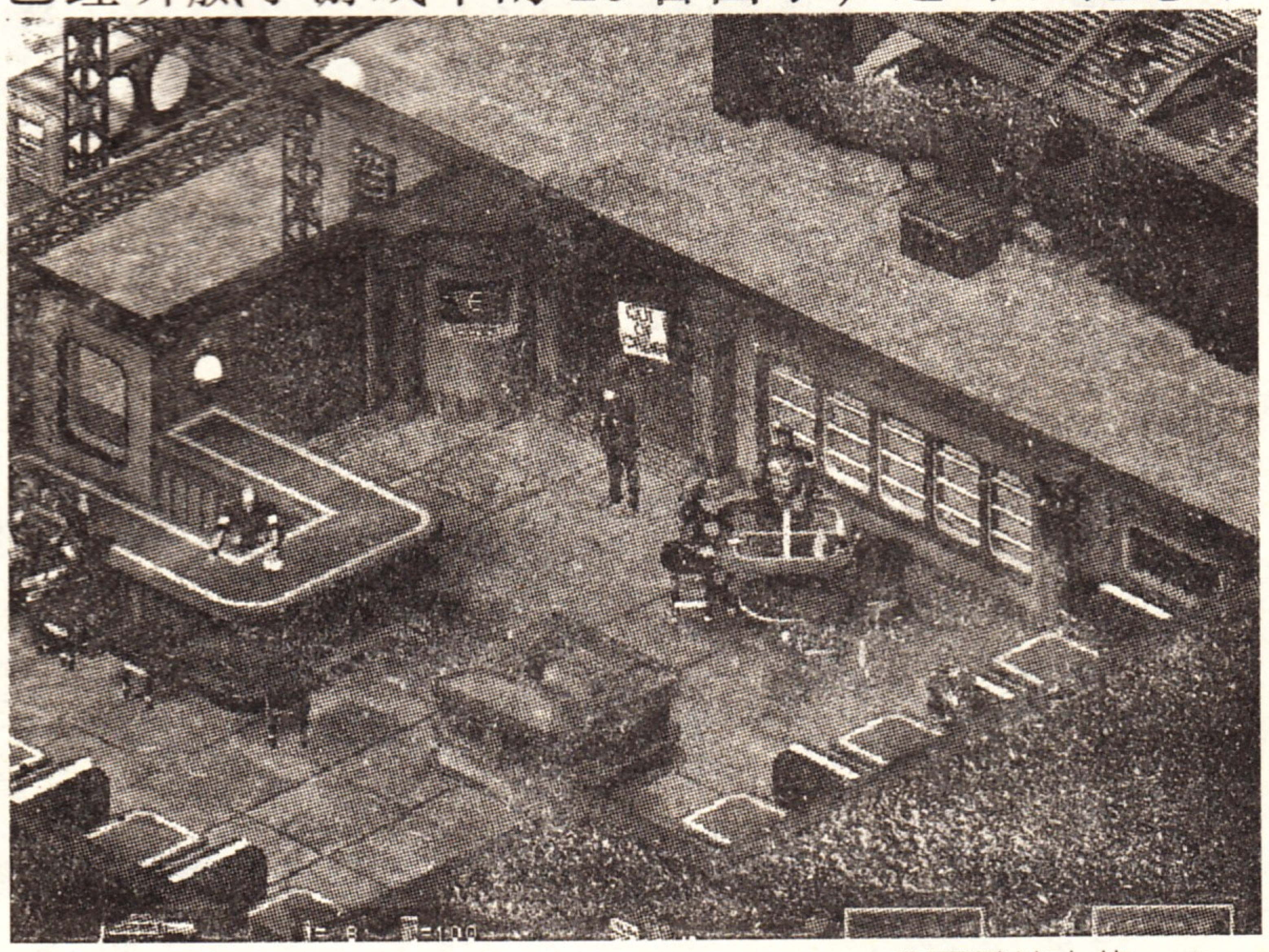
玩家您扮演的是一名欲浪子回头的雇佣兵为了得取叛军（游戏中的正义组织）的信任，开始了他的第一个任务。游戏为您准备了15种武器（当然不会一上来全给您）您可以通过在任务中收集的金钱来购买新的武器。全部共有十六个任务让您去完成。别嫌少，不用密技的话，一个任务要用掉您一天时间去完成。

画面华丽细腻

《双子星》的画面一定给您留下了很深的印象。不过您没觉得场景太死板吗，桌子，电视，花瓶好象与这个世界没有关系，除了从中能找到些东西外，就象石头的一样。换在《十字军》中就不同了，除了石头墙与座椅这两样东西外（本人认为椅子也应能毁坏，这可能是制作上的失误），几乎所有的东西都能打烂，大到储油缸、反应堆，小到台灯、洗手池，都能让您轰得铁皮外翻，瓷片乱溅。您一定没见过用火箭筒把您的计算机炸烂是什么样儿吧！千万别自己尝试，在《十字军》中只要在敌军的电脑机房中一通狂射，就能看到以上的景象了。本人感觉最爽的就是用冲锋枪扫射大片的雕花玻璃墙了，看着雕花玻璃“哗哗”的破碎，真有一种如入无人之境的感觉。再说点更暴力的吧！用燃烧弹轰击敌人，您就能看到半烧焦的敌人，混身是火，哀号着乱跑，然后倒地身亡。也许有些画面让您不能接受。没关系，这些仅仅是《十字军》这款游戏中的景象，不会发生在现实中的。

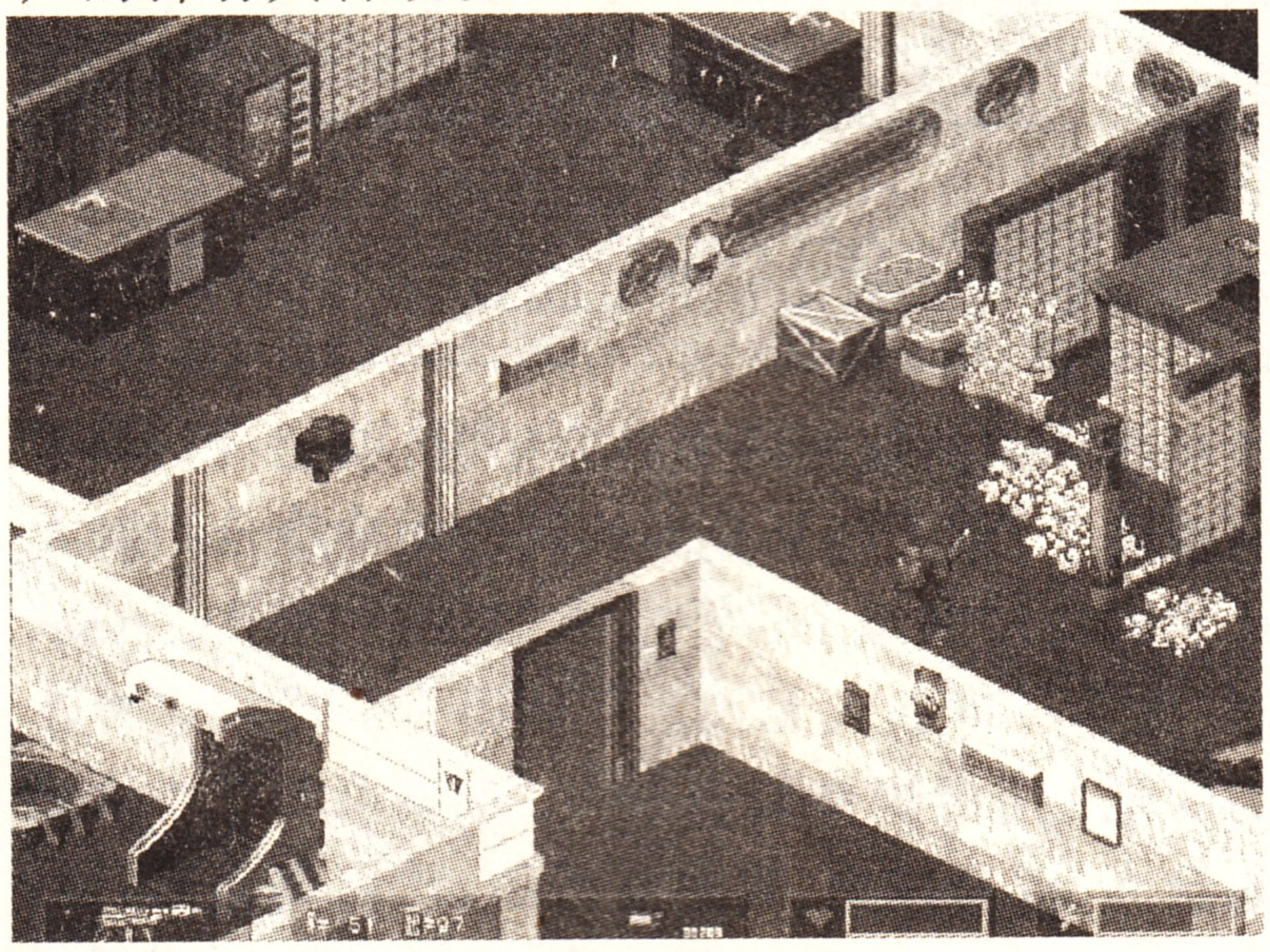
酷极了的音乐

为了让不同档次的声卡都能放出PERFECT的音乐，ORIGIN这次在《十字军》中采用MOD方式播放音乐。这样即使您只有一块国产八位声霸卡，也能听到近似于CD音质的音乐了。至于为何不直接用CD音源，大概是不想让游戏再多用一张光碟吧，因为这个游戏已经用到500多兆的容量了。全游戏共有近20首音乐，除了一首在自己基地的曲子是首慢热的重金属吉它SOLO外，其它的曲子全是节奏感极强的ROCK或POP MUSIC，在游戏中还可以按Ctrl－M选曲。如果您已经听腻了游戏中的20首曲子，还可以把您平



▲我军基地中的PUB

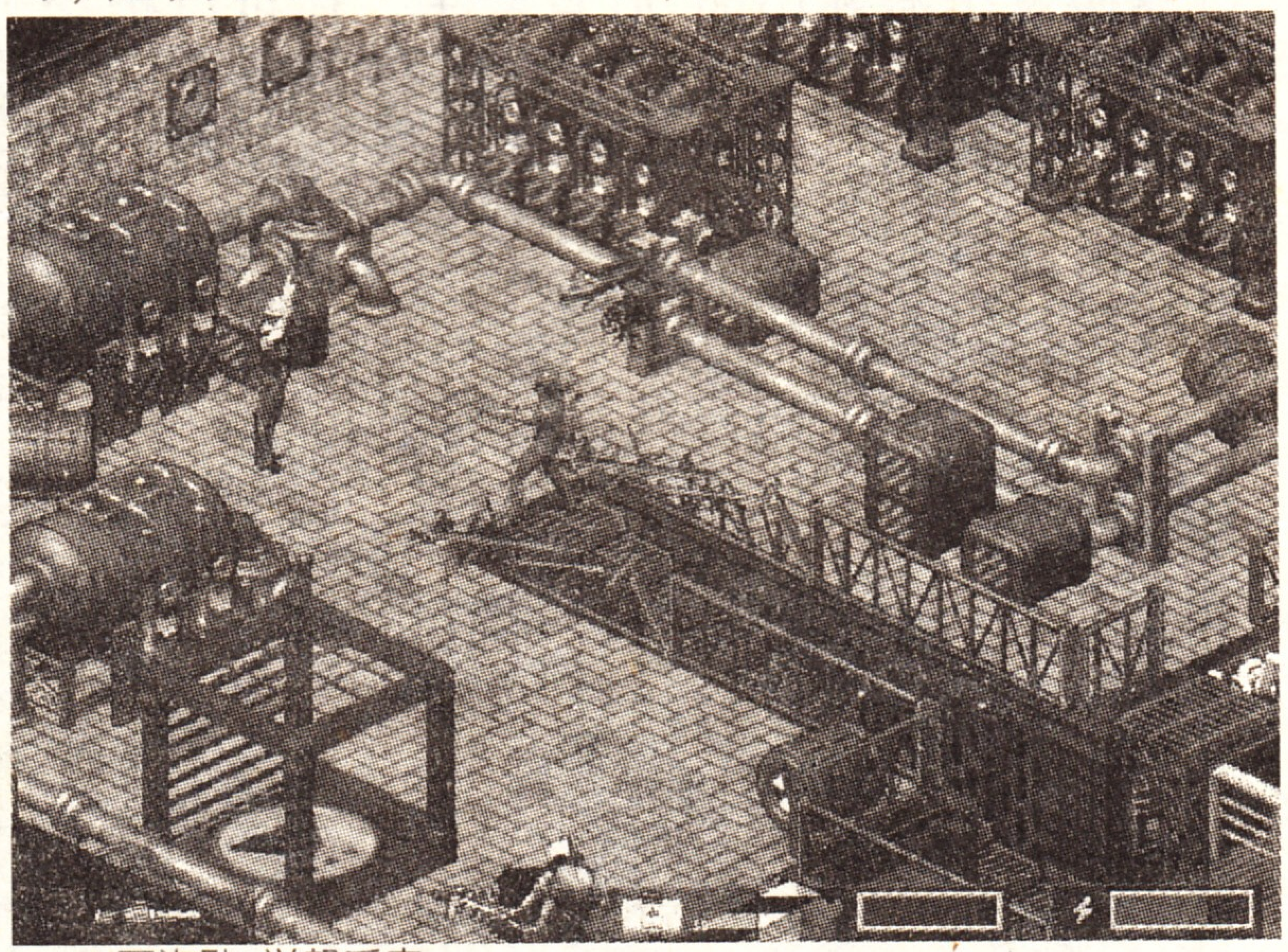
时最爱听的MOD曲子拿来，用ORIGIN提供的MOD2AMF软件转换成游戏用的AMF格式。本人把《乱马½》的片头曲《完全的记忆》转换了一下，在游戏中边放着欢快的音乐用激光枪乱射，感觉嘛……怪怪的！音效方面也是无可挑剔的。哀号声、碎玻璃声、电梯的“叮铃”声，可说是能发声的都有其音效。



▲狂扫玻璃墙

潇洒的动作

由于是动作游戏，所以动作是很细腻的。主角（因为身着一身红色铁甲，所以被同伴戏称为“TINMAN”）拥有走，跑，蹲，滚，跳，平移这些基本动作，刚上手的玩家会比较没有方向感。但习惯了后，您就能做出端枪狂奔……发现敌人后举枪瞄准……感觉不妙一个滚翻……定稳身形向敌人射击这样的连惯动作了，听起来颇有“蓝波”的样子，虽然“蓝波”已不是大家心中的英雄了，但也够酷的了。总体来说《十字军》中的人物动作是沿用《创八》中的动作系统，许多姿势都带有A-VATAR的影子。敌人以及不相干人物的动作也是极为生动的。当你端枪走过工人或工程师身边时，他们会立即举起双手，大声叫道“Don't Shoot



▲不许动，举起手来

me!”如果你毫不仁慈的开枪射杀，他们会惨叫着倒下，手中还紧握着记录本。敌人如果发现您的出现大多会单腿跪地，举枪向您瞄准。将敌人击毙后，他们会以至少五种以上的姿势倒地死去。玩家不会因看了太多相同的场面而对游戏产生厌烦。

险恶的机关

如果一路只用开枪就行的话，游戏恐怕就没那么吸引人了，所以《十字军》中设计了多种机关系统。一类是电眼类。在游戏中您必须小心这些电眼及摄像机，因为一旦被它们发现，您身处的区域将进入警戒状态，会引来大量警卫不说，还会启动如机械警卫、自动机枪、蜘蛛雷投放器系统。所以远远见到这些东西，就要赶紧击毁它们。另一类是激光栅类，这些激光有时是没有开关可以关闭的，您只有运用跳和滚的技巧去躲开它们。还有就是烂桥。工厂的铁桥有时是架在酸池上的，而且桥板有些已经烂掉，如果您不用跳而用走的话，您就会看到什么叫太空步了。游戏有许多门是用特定的钥匙卡才能打开的，如果没有钥匙卡就开门，也会招来杀身之祸的。为什么机关总属于敌人？不，在《十字军》中您将有机会通过敌人的终端机去控制敌人的战斗机器或加农炮座让敌人自食其果。有意见的玩家心理上应该平衡了。

其　它

游戏很好，但还是有BUG的。用句从其它杂志上看到的话“28兆的作品有几个BUG也不足为奇！”是啊，按这个理论来看，500多兆的游戏有几十个BUG也不奇怪了。但《十字军》中似乎只有两三个BUG，也不影响游戏。看来几百兆的游戏只有几个无关紧要的BUG才是奇怪的喽。其实不论游戏的大小，没有BUG才是玩家所希望的。游戏大就该有BUG并不是理所应当的。言归正传，一个BUG是如果玩家斜向行走遇到阻碍时，人物会一下跳到边上，很不合理。另一个BUG是自己转换MOD时，如果MOD文件超过八个音轨，在游戏中放到此曲便会跳回DOS。但这两个BUG玩家是可以避免的。

好了，您刚刚看到的就是本人期待两个月终于如愿以偿的《铁血十字军》，也许您阅读本文时也得到这款游戏了，好好玩吧。本人则继续期待ORIGIN的另一“杀手级”动作大作《生化法师》。



极速天龙

（下）

文/花京院典明

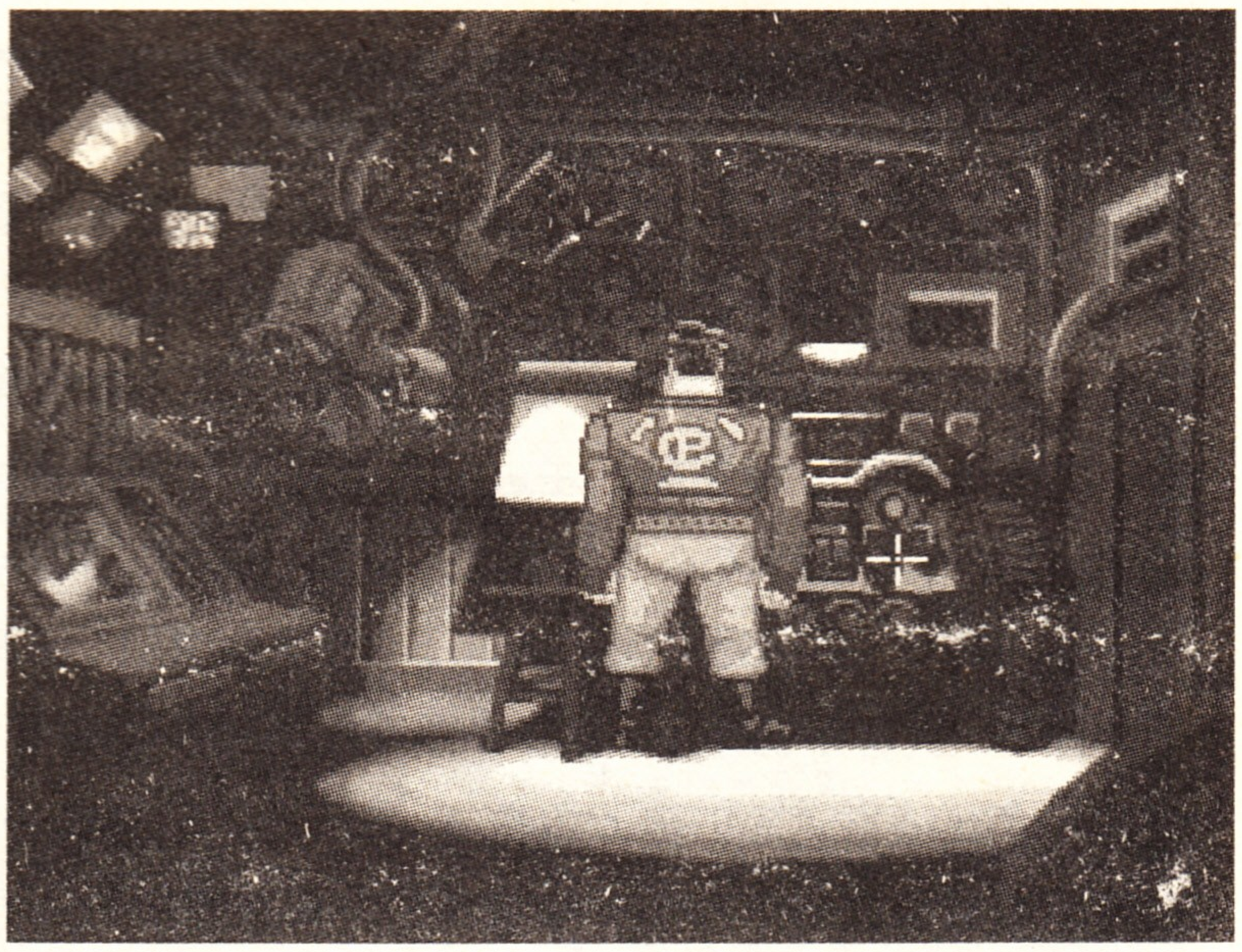
狂飙在老井路上，路边有许多叉道，随便找个路口就进去吧！第一个遇上的是 Torque 大叔。他告诉我许多关于老井路的事，之后，就一个人闯入老井的内部，通过一系列的战斗，我拿到了一些乱七八糟武器，但威力不大，应该找几个厉害的武器才能无敌，首先我看上了一个家伙的电锯，试了几次都没抢到，这时我想起口袋里有一把化肥，立即心生一计，再次遇上这电锯人时，把化肥向她扬过去，嘿嘿，电锯到手了。不一会儿，我又看上了一个大胖子手中的大木板，这样电锯可以发挥威力了。大木板归我了，超强武器都已经到手，下面就该去抢助燃器和风镜，助燃器在一个车开得很快的家伙手里，用别的武器都不行，只有用铁链(是纯铁链呀，不要用带骷髅的那种)这种灵活的武器才可以抢到，最后是抢风镜，因为“洞鱼”是一个很怪的飞车党，他们开车时是靠从特制风镜中搜寻路上的橙色钉来认路的，要想找到“洞鱼”的巢，就必需有这个风镜，如果以为用强劲的武器能抢来风镜就错了，这时需要的是那块大木板，只需轻轻一击，事情就解决了，带上风镜的感觉就是不一样，好象是在玩任天堂的 VR BOY 看到有绿色提示时就拐弯，轻松地到了“洞鱼”的老巢。

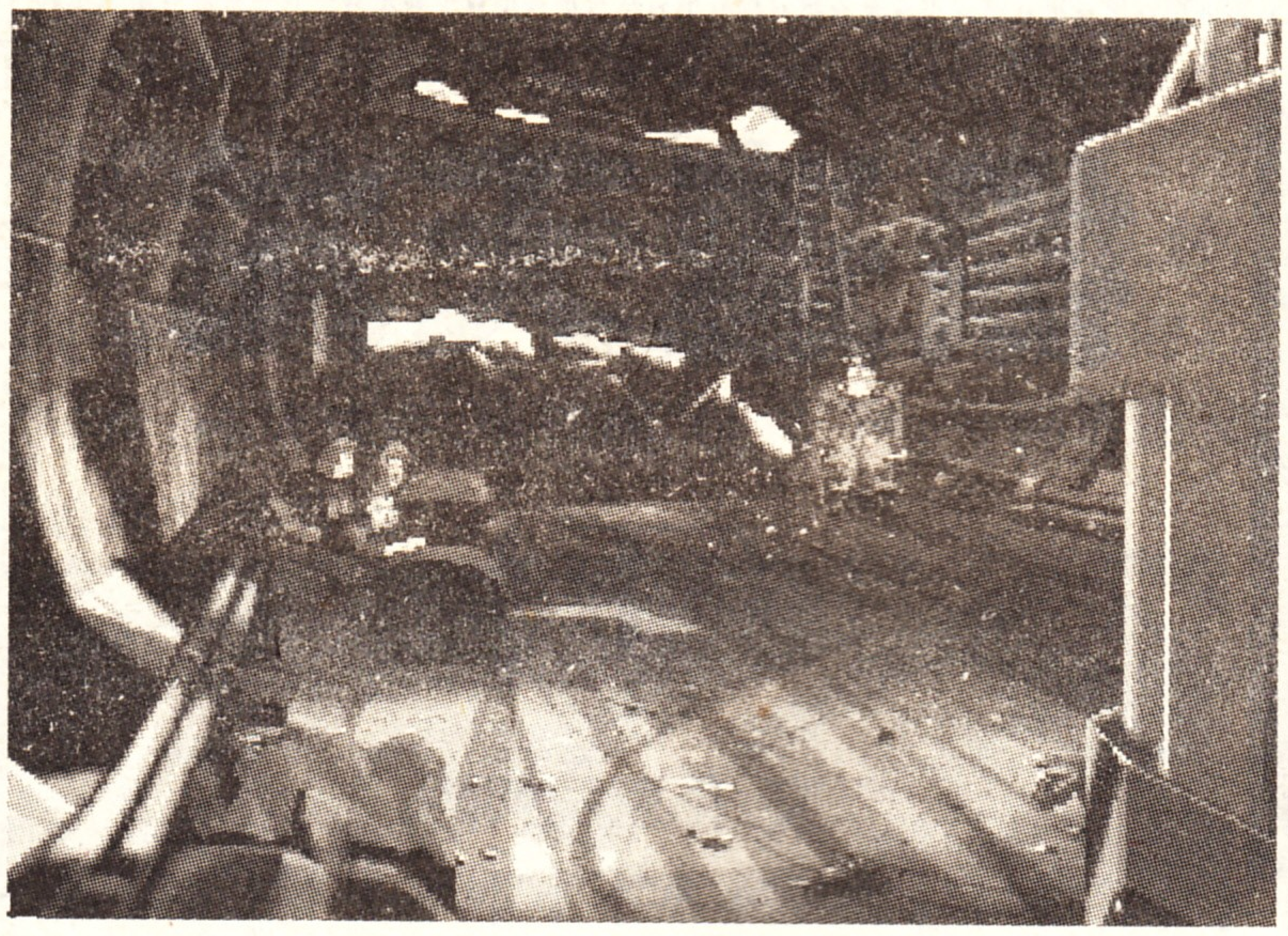
七拐八拐来到一片空地，我需要的铁坡道正在眼前，只要用摩托车把它拖到断桥边，我就可以飞过去了，用手把铁坡道挂在摩托的后面，扬长而去。还没有到洞口，“洞鱼”飞车党已经发现了我，为了让他们省心，我用铁坡道把地面上的路钉铲掉了几个。哈！弱智，一路狂追的飞车党全沿着路钉冲进了大坑里，安全脱离。

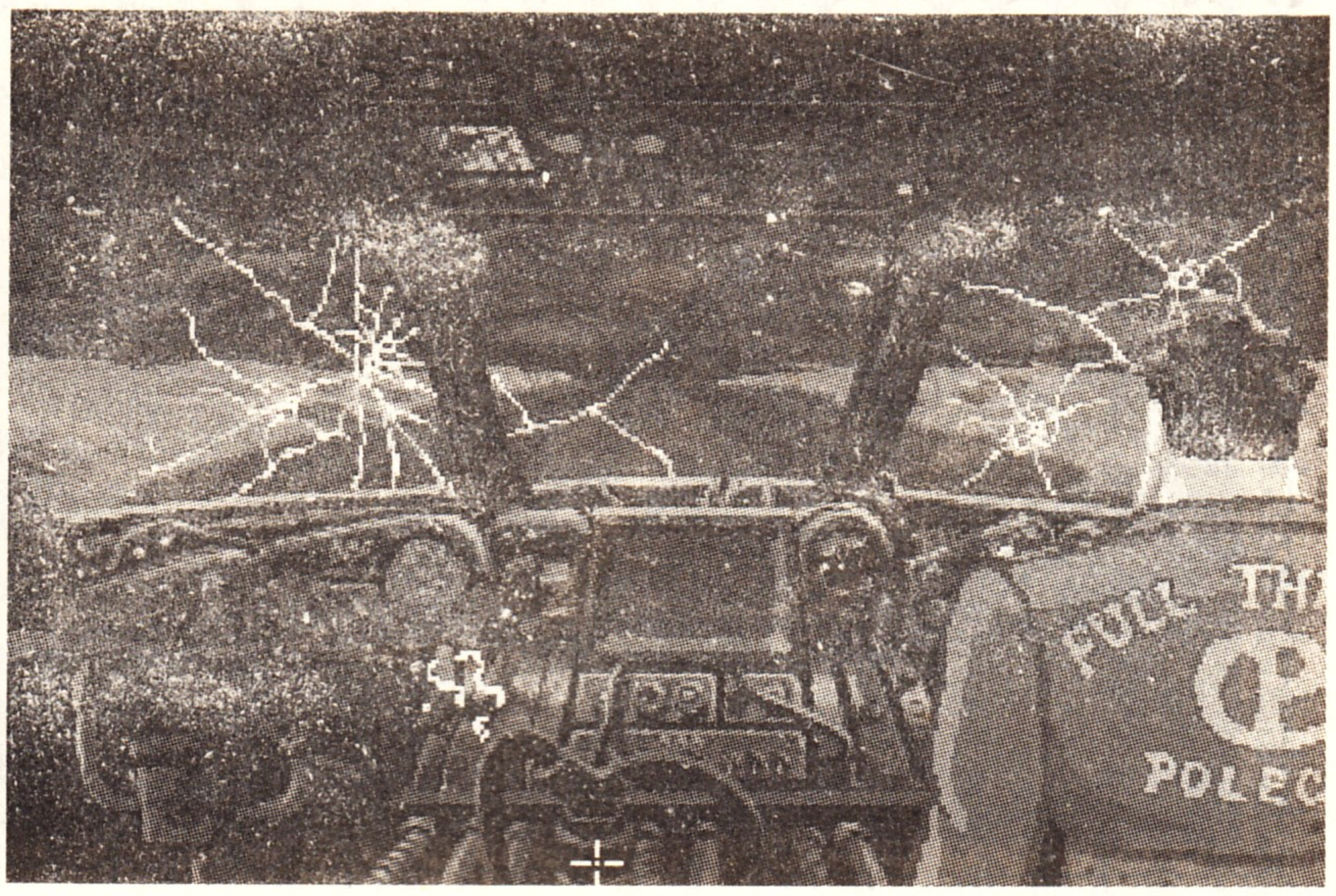
把铁坡道放在桥边，然后再读一读边上的告示板，看了右下角的说明，我学会了飞过桥的方法，要想过桥，高速度是必需的，当我驱车加速时，遇上了对头 RIP 的走狗，为了摆脱他们的纠缠，我用铁钉弄翻了毁坏的大卡车。在小混混的车撞毁后，又拆下他们车上的零件 hover lift 装在我的车上。除掉了成功路上的绊脚石，飞车过桥自然也就成功了。

下山来到体育馆，这里有个小贩是卖纪念品的，先问小贩卖的 T 恤衫是不是纯棉的，趁他回头的时候，顺走台子边的小兔巴尼，先开车前往北方，这里是个雷区，贸然闯入后果定然不堪设想，把小兔放在地上，它就叮叮咚咚地去趟雷了，轰的一声，小兔开花，只剩下一节电池，雷区依然没能破坏，要是能把小贩那一箱小兔搞来就好了，回到小贩那里，把电池放进遥控小车里，再用遥控器玩小









车，直到小车拐过弯跑进铁栅栏下面，这时小贩只顾去找那个小车，我就转到里面拿走了一整箱小兔巴尼，回到雷区，把箱子放在地上，不小心所有的小兔都跑了出来，赶快，把他们一个一个抓回来，然后再一个一个的放入雷区，牺牲了几个小兔，总算趟出一条血路。顺路进入了隐藏地带。如果你觉得小兔不够或是想留个做纪念，还可以回去拿。

经过与 MO 一番痛苦的谈话：威胁她，叫她的名字，再叫他爸爸的常叫的小名，她终于放下了险些被四车分尸的我，她们的首领又让我去参加一个什么无聊的大赛，刚刚脱险，也就不敢说什么了。

在破坏大赛中，MO 被 Ncstor 与 Bolus 开的车困住了，我必需想办法接近她，才能赢得比赛（如果你认为太难了，可以按左 SHIFT + V 直接获胜），由于撞车，我的身上燃起了大火，幸好我身穿防火服，才没有立即受伤，为了制造混乱，我在赛场里东跑西跑，把赛场边上的草垛点着了，然后我又跳到棕色车的上面，当棕色车与蓝色车撞到一起时，再跳到蓝色车上，然后等靠近火堆时赶紧冲进火里。就这样，事先设计好的计划算是完成了，不过我的小命也差点丢掉。

回到隐藏地，看见满地都零件，在零件上找到了一个 6 位数字（记住，只有数字）的编码，（笔者玩时的数是 154429）现在去赛场边上的工厂里看看吧！从左边进去就是一个小窄道，但没看到有什么好东西，一定是什么暗道一类的出口，仔细在靠近左边的墙上发现有块砖有点怪，耐心等到左边旋转的三个小黑点排成一线时，用脚踢一下这块砖，一个小通道应声而开了，这里是 MALCOLM 的办公室，我观察了一下，发现桌子前面有一个保险箱，输入一直在嘴里默念的那 6 位数字，再按一下铭刻的字，得到了藏在里面的卡片和一卷录音带，现在可以进入右边的走廊了。在比较靠右边的门上有一个卡锁，正好我有这个卡，合法进入，在屋子里有两个拉杆，先在左边拉杆上拉一下，赶紧再在右边的拉杆上拉两次，火速离开，Mavis 就会离开她的岗位进到这间屋子里，这时可以进入中间的门，把照片放在画架上。

RIP 正在讲台上对众人侃侃而谈，没想到我把他的犯罪照片用幻灯放给大家。面对众人的遣责，RIP 只好仓慌逃窜。我和 MO 上台说了几句，才平息住愤怒的人们，当然我和 MO 也就成了新的领导人。决不能放过 RIP。我与 MO 驱车去追赶 RIP。一个不小心，被 RIP 的大卡车撞到了。幸好命大，我爬上了 RIP 的大卡车。先打开车头的铁栅栏，然后掀开窗前的铁板。由于挡住了 RIP 的视线，他用拐仗去捅铁板。趁此机会，把拐仗抢来，然后又捅到车头的风扇里。这样风扇就停了。从这里爬到车头与车箱的联接处，用铁针弄开右边的油管，RIP 的大车就扒窝了。此时 MO 的手下开着运输机把大卡车吞了下去。RIP 已是瓮中鳖了，可还是不老实，还打开机枪乱射。我冒着枪林弹雨爬梯上了飞机驾驶台，打开中间的电脑屏，按 Take off→Post Take off→Gear Meau→Raise Gear 的顺序操作电脑，飞机的起落架升了起来，大运输机在掉入桥下的一瞬间停了下来（噢，这个镜头好象见过）RIP 这家伙命大，挂在机枪上没掉下去。决定送他一程。爬回卡车座舱，用车中的电脑，按 Defense Menu→Machine Gun Menu→Control Menu→Shut down 关掉机枪，RIP 大叫着掉下了深渊。爬回飞机，看见飞机已经快爆炸了，从左测找到车，飞驰出了这个火海，一切都结束了。

很刺激吧，这只是我阿 Ben 冒险生涯的一个小片段……

“可是头儿，为什么我们非要叫‘臭猫’飞车党呢？”

“这个嘛……大家去吃饭吧！”



成王败寇《卧龙传》

文/赤军

在日本游戏界，说到战国 SLG 的制作者，KOEI、SYSTEM SOFT 和 GEO · GETEN 可称鼎足而立，共霸天下。然而人心贵在不足。GEO · GETEN 年内竟又推出一款《卧龙传》，大有觊觎三国 SLG KOEI 王者至尊的地位。《卧龙传》的汉化版已由台湾松岗公司发行，成王败寇，是精品是等外，国内玩家也能够做出一个大致的评价了。

此款 GAME，顾名思义，玩家们扮演的将不再是说话绝对算数的君主，而是主要大政目标都需请示批准的军师了。你将随时调整征税比率和征兵数额(象不象《银河英雄传说Ⅲ SP》?)，往遭战火蹂躏的城市派遣内政官，往关系险恶的势力派遣外交官，同时组建军队，向君主指定的敌对方发动战争。

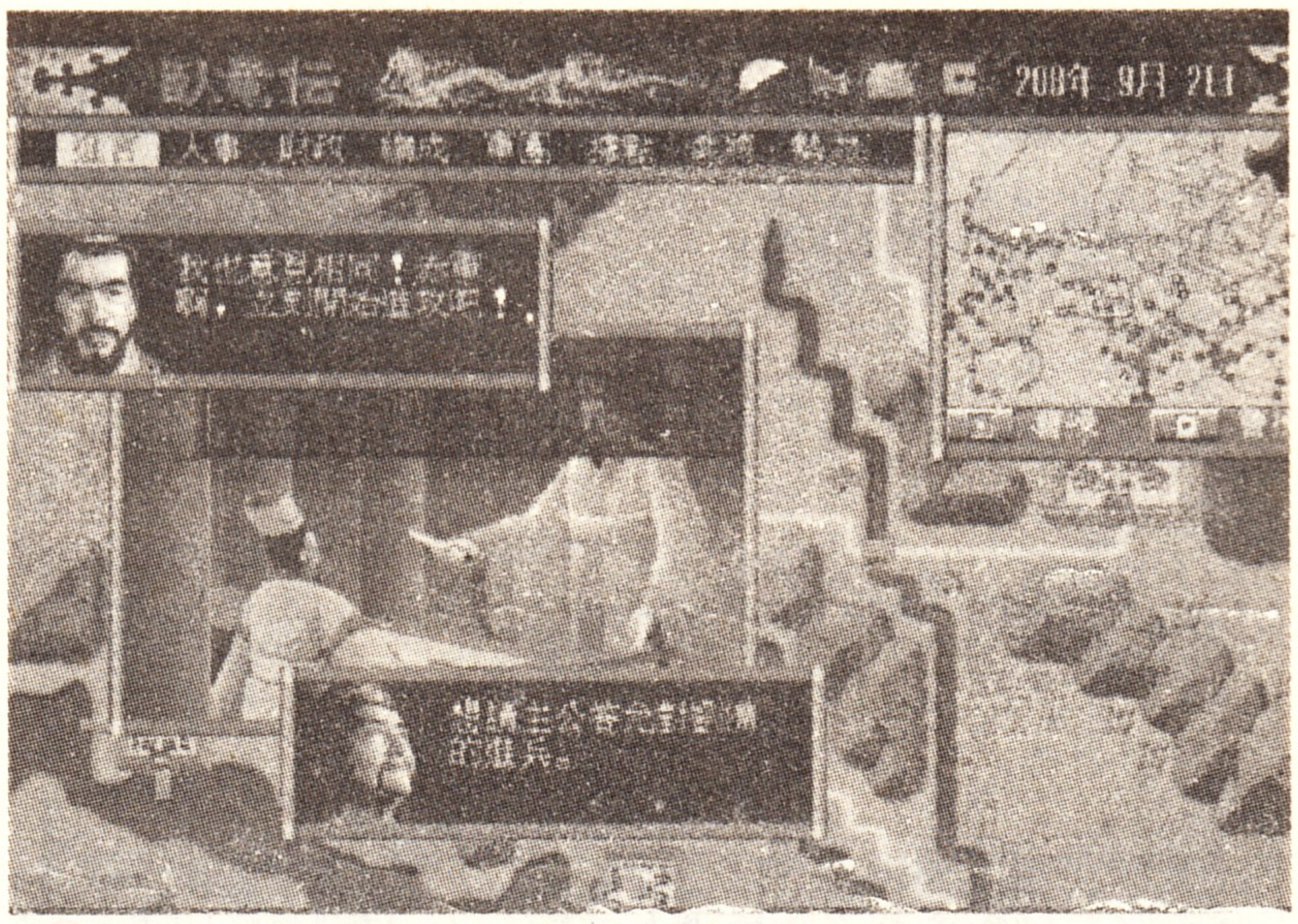
无论战略还是战役层次，《卧龙传》的最大特色就是即时运动——哈哈，部分玩家肯定大感兴趣，它的指令系统和游戏进程，与 KOEI 的大部分 GAME，以及台湾公司所制作的如《三国演义》、《战国策》等历史题材战略型 SLG 大相径庭，相信会使你大开眼界的。

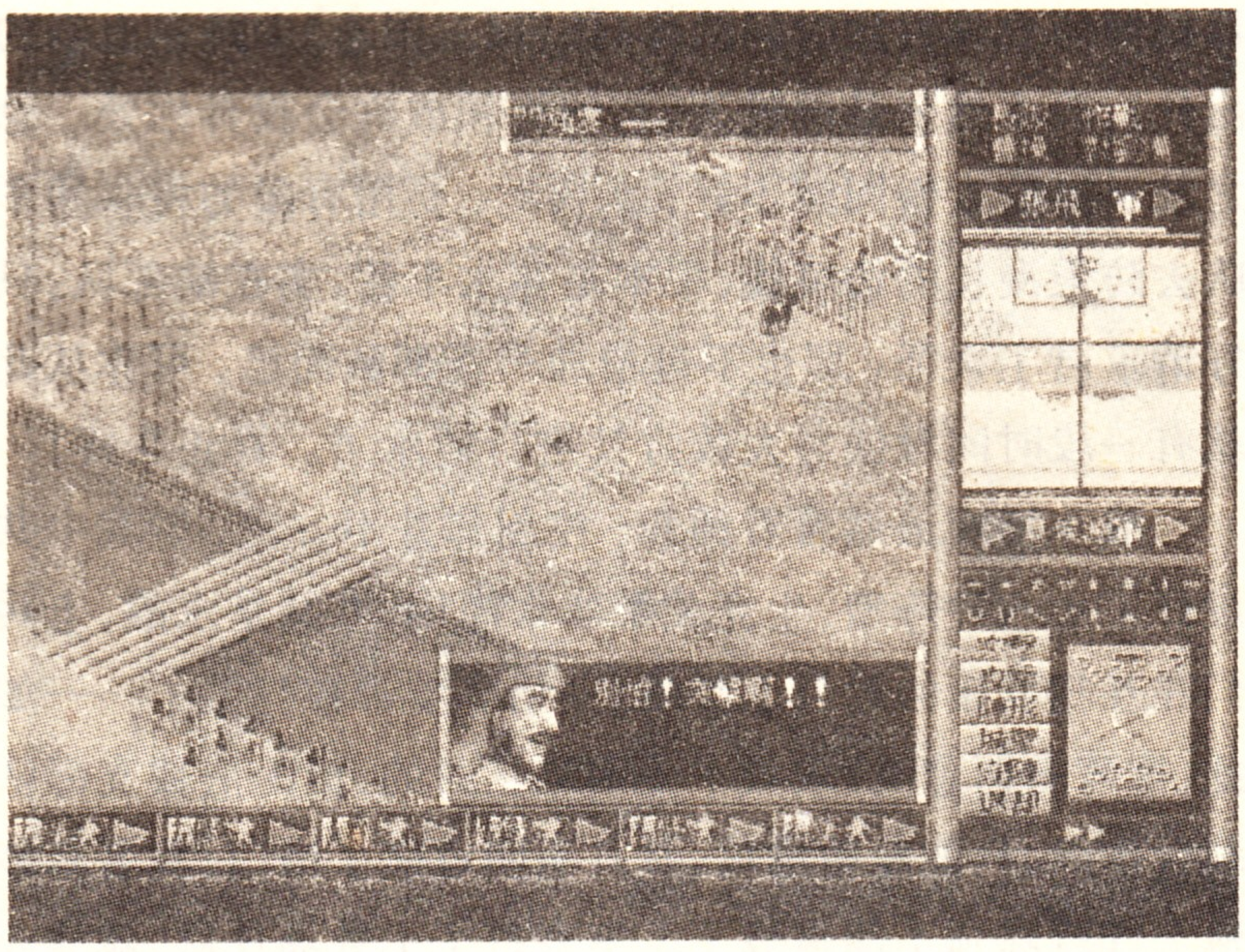
当两军遭遇，或野战、或攻坚，只要你设定为自我指挥战斗，即会切入战斗画面。每方各分为大将、先锋、左备、右备、左翼、右翼六军，场景为 45 斜视，你将会见到数百个形态动作各异的小人或冲锋或放箭，激烈争战。一时间，云梯飞架，擂石滚落，主将单枪匹马来回驰骋，一支支部队(小人形)倒下、消失……仿佛真的置身古代战争之中，感受血雨腥风激动人心的氛围。

可能有些朋友要问：“这么精采，KOEI《三国志》系列不就变成屎游戏了吗？其实那倒也不见得，《卧龙传》胜在手法新颖？为了这新颖，笔者当初是四处求爷爷告奶奶搜寻《卧龙传》，等真上了手才知道“新”并不等于“好”。

首先音乐和图像，《卧龙传》都没法和《三国志》比，尤其是人物头像，明显的真人扫描，所以没几个能看得顺眼，百分之八十一脸市侩气。再是讯息不够丰富，一般情况下只要财政出现赤字就会大幅度降低君主对你的信任值，信任值为零就会被解雇从而 GAMEOVER，但可恨的是它从不在接近临界值时提醒你，总要在赤字出现后才由君主出来训你一顿——这种危机无可挽回的手段简直是虐待玩者！

因为你根本腾不出手来去时时察看财政状况，君主个个不是大呆瓜就是战争狂，总闹到四面受敌的状况让你去收拾残局。说服君主和谈吧，游戏又没有给出什么有效的手段——声称我方国力不足，他会骂你财政没搞好，声称敌人比我方强大，他反会催促你加快破敌……真是气死人！何况和谈前先要往彼处派遣外交官，外交费用之巨简直能让你吐血。和谈如此，开战亦如此。明明后方有一强大势力，君主不允许开战，你就只能随时做好两线作战的准





GAME FAN 们的新宝物

文/杜红超

被一个好的游戏吸引，急欲一显身手，却被自始至终的英文提示、英文信息所困——相信大多数的朋友曾经遭遇这个问题，谁让计算机"母语"是英语！此时无停下游戏查看厚厚的词典，还是退出游戏启动词典软件，论都是非常扫兴的选择。有没有更好的主意？

所幸的是去年以来词典软件市场已经比较活跃，现今市场上已有许多种的品牌存在。如朗通、译林、即时通、汉普、得力等，其中英汉通 V4.0(又名洪涛即时通 4.0，洪涛软件出品)、即时通 3.1(军科电脑出品)、译林(经纬软件出品)等词典软件的售价都在 100 元以上，比较适合游戏发烧友的购买力。

这几款词典都使用了 TSR 编程技术，可以和游戏软件同时使用。它们都可以在游戏下使用 CTRL＋F12 激活屏幕取词功能，此时可以用鼠标或光标直接抓取您不明白的单词，将其同屏翻译成相应的汉语。不幸的是，有些游戏在设计上为了获得更好的视觉效果，采用了 256 色(640＊400 或 1024＊768)甚至更高的图形显示模式，使鼠标取词功能"英雄无用武之地"。如果遇上这种情况，您可以使用 CTRL＋F11 键激活输入翻译功能，此时当前游戏屏幕上会出现一个窗口，您可在窗口里输入您需要查询的英文，词典则会显示对应的汉语意思。当然，以上热键均可重新定义成别的热键，以免和游戏的键位定义发生冲突。

游戏软件运行时一般都需要比较大的内存，而笔者推荐的这几款词典软件对内存的开销都比较小。在缺省情况下启动词典软件后，英汉通占用 2K 左右的常规内存，译林 3K 左右，即时通 30K 左右(可通过一个参数使内存占用更少)，而且在有高端 UMB 的情况下，它们都可以自动进驻 UMB，实现"零基本内存占用"。

有一些游戏软件在运行时封锁键盘，大部分 TSR 程序在这种情况下因为键盘已经被封锁而无法激活。英汉通和译林采用了重置 8259 硬件中断的技术以保证更多的激活机会，英汉通还借鉴 GB4 和"整人专家"的策略，并进行了改进，以使其能够在游戏下更好的激活。

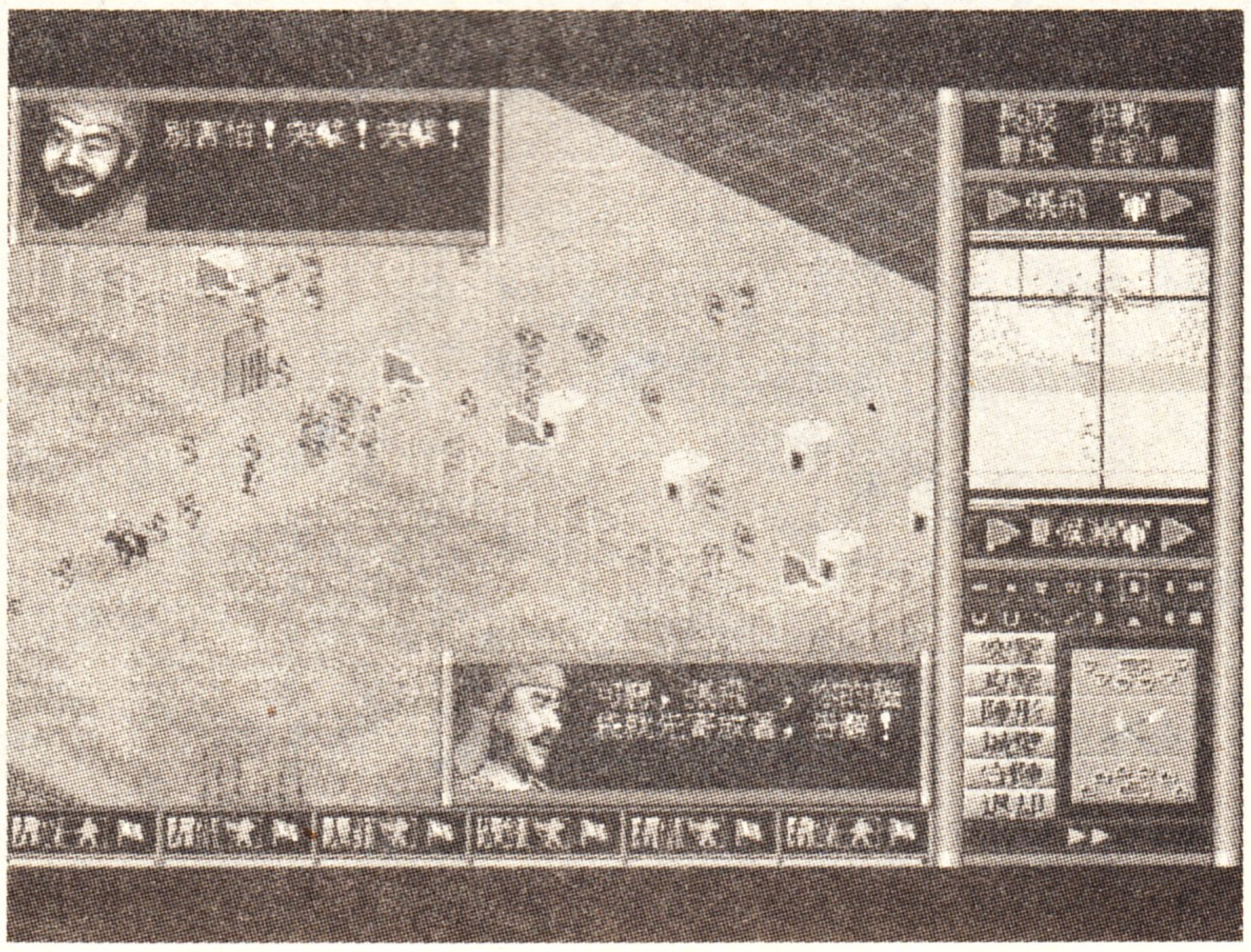
以上所有的词典都只是兼顾游戏下使用的需要而并非专为游戏设计的，因之目前的词典在一些高分辨图形游戏下恐怕还不是特别令游戏发烧友满意（据说洪涛软件正在开发英汉通的游戏专用版)，但至少这些词典为我们在大多数游戏下提供了解决问题的手段，仍值得向广大的发烧友推荐。

备，不定哪天它会向你宣战的。说服君主吗？比登天还难。

财政方面，开发的作用并不明显。国库永远紧巴巴的。稍不留神就入不敷出。人事方面更是让人义愤填膺。因为此款 GAME 将领数决定军队数，将广才能能兵多，可所有俘获的敌将不仅不能劝降，而且隔几个月就会逃跑(好象一切监狱都是纸扎的)，要想增加将领数，只有等机器按照历史进程到时间给你(仿佛《三国志》中将领血亲的出仕)，要不然就某国被灭，它的将领或许会投奔你处。总之统一速度太慢固然不好，太快吧，要用有限的将领和军队去防卫漫长的边境线，根本是杯水车薪。实在缺部队，只好请求君主亲征，那也不过增加一支部队而已，可你从此就有一段时间没法对大政方针进行请示了。真正头疼！

战斗场面虽然看着精彩，控制却并不方便，游戏中共设计了十六种阵型，生克关系非常模糊，尤其是水战，士兵们在互相联接的船只上激战，一切阵型都被打乱了——如此，摆阵有何意义？攻城十分困难是对的，但无法数支部队联合作战，只能轮番进攻，并且明明攻破了城门，莫名其妙地士气就降到不能再战了。笔者打了十数场仗后，就放弃了自己指挥的快乐而一律改为委任了。注意不同将领的能力(擅长野战还是城战等)，委派以不同的任务，打起来可比自己操控要方便得多。

当然，以上只是个人的见解。不乏交口称赞《卧龙传》的玩者，但就笔者所认识的人中，骂它的更多。成者为王，败者为寇，是骡子是马，老兄你自己玩玩看吧。





《日蚀》攻关重点分析

文/朱泓

《富峰资讯》推出的光盘战略游戏《日蚀》以其精美的画面和曲折的情节吸引住了多数玩家的心，它那在地图上直接的战斗动画和华丽的施法场面都让人赞叹不已。但是它最大的缺点却让人几乎想砸掉电脑！那就是在游戏进行的过程中经常死机，而且在战斗时还不能存盘，只有每过一关后才可以存取进度，往往是辛苦了半天好不容易要过关了，忽然看到画面停止不动了！当时真的想给《富峰资讯》打一通电话（可惜付不起国际电话费）！虽然有这么大的缺点，但是《日蚀》还是一个可玩的好游戏，下面笔者就在进行这个游戏时需注意的一些重点向大家作一个简要的介绍。

由于本游戏是战略游戏，所以特别考验玩家步阵的技术。照以往的经验，大都是集中优势兵力，分割敌人然后个个击破，但是在这个游戏中你若是仍采取这个办法就会损失惨重了。因为敌人的魔法部队会用大范围的攻击魔法攻击我方队员最集中的密集之处，所以敌人的几个魔法师就可能会消灭你的整个部队。因此你应将队员分开排列，每个队员之间最少相距一格以上，这样就算受到敌人的魔法攻击也可以减少损失。

本游戏中的每个角色也像其它同类游戏那样有各自的属性，当然其中最重要的就是生命点数，生命点数为零时则角色离开战场。但是在本游戏中除了生命值以外还有一项重要的参数就是疲劳值。当一个角色的疲劳值为零时他的身体状况是最好的，如果疲劳值过高不仅会影响他的攻击力和防御力，还会影响他的移动力（在游戏中人物的移动顺序是以疲劳值的高底来决定的，没有明显的敌我界线）遭受敌人攻击时受到的打击也将是灾难性的。所以在游戏的进行过程中应随时注意角色的疲劳值，最好不要让角色的疲劳值超过 30 点，因为休息一次可以恢复 30 点的疲劳值，当角色的生命力已经濒临死亡时，用休息恢复疲劳值有时比施法恢复生命力更有效。

对于会使用魔法的队员来说，疲劳值和他所施魔法效果的强弱有着直接的关系，施展的魔法越强则疲劳值增加的越多！所以在游戏中虽然有这样的战术，就是让一名机动力较高的队员去吸引敌人，将它们集中在一处再用强力魔法对其攻击！这样作虽然效果明显，但同时施法者的疲劳值会上升的很快。所以在让施法者施展强力魔法时一定要有队员在周围保护他的安全，不然的话让敌人能够攻击到他，可能会一击毙命。同时这也是对付敌人魔法师的最好办法。如果遇上了敌人的魔法师，可以派一名生命力、精神值较高、疲劳值为零的队员去吸引它们施展强力魔法，再派一名高机动力的队员在旁边埋伏，等敌人多次施展魔法非常疲劳时攻击它，也可以一击使其毙命！

另外，本游戏的另一特点就是有的支线里的敌人出奇





的多，出奇的强大，让玩家一看就头晕！别着急，游戏中的敌人会在行动前自动判断自己的生命力是否能经受的住下一次打击，若判断不能，则会自动休息。所以我们若是遇上了为数众多的敌人，就可以分兵两路，一路集中攻击几个敌人，另一路休息，使疲劳值降低。当攻击的敌人濒临死亡时再向另一批敌人进行攻击，这样濒死的敌人就会忙着休息来恢复生命力，而魔法师也会忙着为它们补充生命力而忘记了攻击你的队伍，这时另一批休息的队员就会因为疲劳值低而争得先行进攻的权利，你就可以用他们集中攻击敌人的魔法师或厉害的角色了。这样重复几次，击败敌人就不会太难了。你还应该注意游戏中的希欧或芬妮这样和飞行部队，他们的能力都相当出色，可以在超难关卡时祭出作为杀手锏，千万别因为他们表面的等级而小看了他们！他们的攻击力和防御力都因为其飞行部队的属性而比你看到的数据要高出许多。

游戏中还有几个类似《炎龙骑士》的隐藏剧情：

1、费雯莉加入法：在进行"傀儡"一关的战斗时，若将敌人全部击毙后再将费雯莉杀死，则过关后费雯莉会加入队伍。

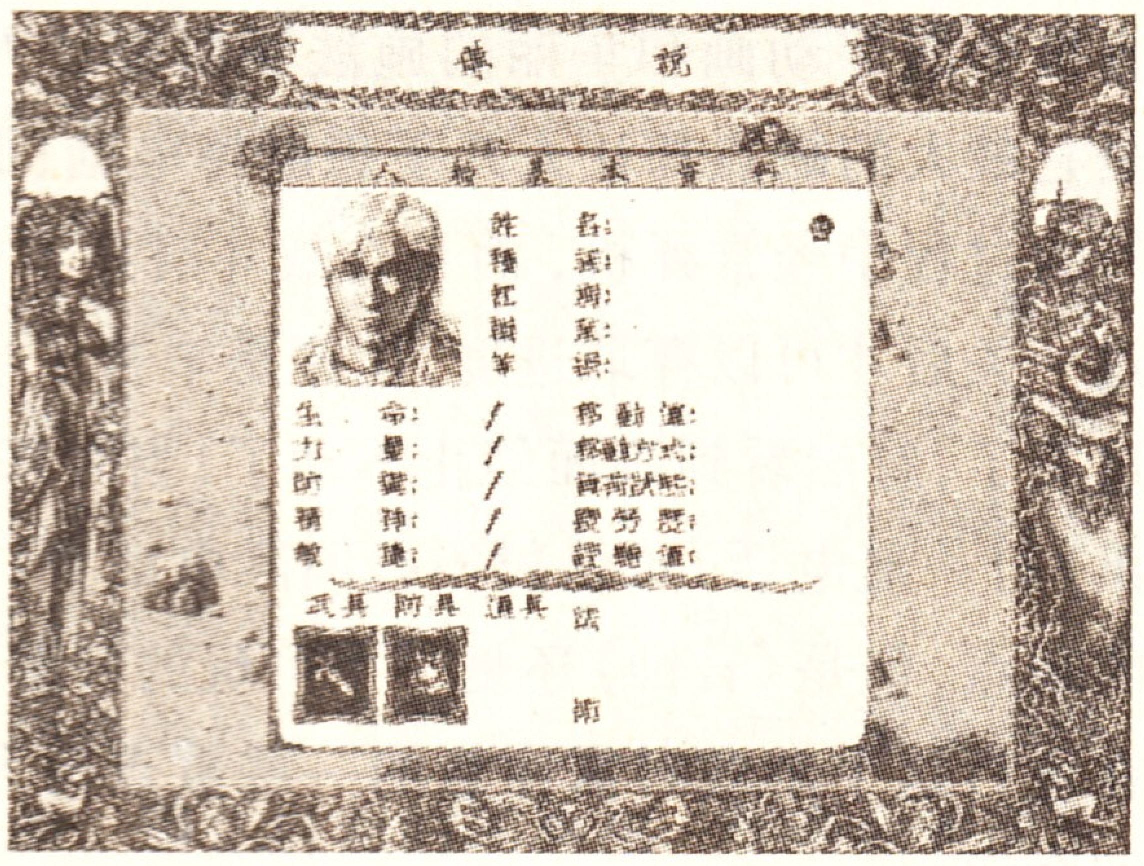
2、长大后的希欧加入法：如果你能让龙王活着通过"炎龙谷保卫战"那一关，则到了"突破帝国"那关时，长大的希欧会加入我军。

3、黑骑士加入法：在进行"烽口"一关时，如果你能让艾力克斯的生命力低于最大值的四分之一并保持一回合，则会有一名黑骑士从地图的右下方出现来帮助我们，并于过关后加入我军。

4、守护者转职为飞行守护者：进行到"卡鲁湾"这关时，地图的上方有一块海洋是可以走过的，只要让守护者在这里找到"古代银币"就可以在过关后转职为飞行守护者。

5、爱瑟儿转职法：如果你有"谜之书"的话可以将它装在爱瑟儿的身上，这样进入战场后，爱瑟儿会转职为SM女王。

6、约书亚转职法：如果在进行"勇者血印"一关时派约书亚出场作战，过关后他会转职为圣者。



广州金童电子商行

★★春节酬宾：邮购价批发价＋特快专递邮费★★

自本商行广告刊出之后每天都收到全国各地的大量来电来函，反响强烈。为感谢广大电玩玩家和经销商的厚爱，本商行决定在春节期间96年1月15日至3月15日）再次优惠酬宾：

土星主机(配1张原版碟)	3200.00	UFO磁碟机	1850.00
索尼主机(配1张原版碟)	3200.00	博士7磁碟机	1710.00
3DO主机(配1张碟)	2380.00	博士6磁碟机	1550.00
SNK－CD机(配1张原版碟)	3150.00	博士3磁碟机	1500.00
超任美版主机	1050.00	博士光碟机	1550.00
任天堂GAME BOY主机	460.00	土星光碟每张	160.00
土星VCD解压卡	1550.00	3DO光碟每张	55.00
3DO解压卡	1700.00	索尼光碟每张	85.00

GB卡(单卡合卡100多个品种，邮购价75元至195元，本店GB卡为国内市场品种多，价格低，春节期间每片再次优惠10元)

★土星魔幻强棒 420元/套★
(专门用于玩普通土星碟，使用该卡后不需每次用原版碟引导)

以上价格均含发特快专递的邮费

品种繁多，未能尽录，备有详细价目表，函索(写好回邮快件信封贴上1元邮票)即寄。如需八位卡、世嘉卡、超任磁碟的详细节目表请汇5元资料费即寄。

本商行货源直接进自港、澳、台及生产厂家一保证一手价格，本着诚实经商，信誉至上的原则，以薄利多销的方针服务于广大游戏爱好者和全国各地的经销商(批发请来电查询)。

地址：广州荔湾路94号电子配套市场A2—57档

联系人：孙宇 李正英 邮编：510170

电话：(020)8936379(24小时热线)，8954973 传真：(020)8936379

BB机：(020)7786698——221126(润迅联网台)

以旧换新 25元换一年 等价交换

※益友闯关族俱乐部，长年面向全国招收新会员办理邮寄换卡业务。每年只需25元会费可参加我部长年举办的千盘卡带互换交流活动(等价交换)无论在哪买的卡玩腻后都可邮到我部换想玩的。以FC卡MD卡为主，其余均为中介或代卖。

※定价方法：无论买时是多少钱都按现在市场零售交换(随行就势)。

※向众玩友免费赠送每次只需一元多钱的邮卡方法和MD、SFC改街机资料。

※信索以上详细方法和入会申请表最新价格表付二元钱和写清回邮地址贴好邮票的信封一个(缺一不可)。

★大量收卡二手货代卖继续进行★

加入益友 定有收获

※声明：现金须邮局汇款否则丢失后果自负，95年丢会费、交费没收到两证的付快件邮资查询，有满意的答复。

地址：辽宁省鞍山市立山区太平村158栋9－2号

(二楼)道南市场正门东30米。

联系人：王恩超 邮编：114033

轻功高手之间的较量——《超级灌篮大赛》

文/朱 泓

对方投篮,球没有进,中锋抢到篮板球并迅速将球传给快速向前插的后卫,后卫在奔跑中将球高高的向前传出,前锋在罚球区外便一跃而起,在空中接到来球并不停顿的将其狠狠的扣入篮筐!

这并不是转播篮球赛时的宋士雄先生的精彩解说,而是在电脑屏幕上由你一手操控完成的一次漂亮的防守反击。

大家一定对美国的NBA职业篮球赛相当熟悉吧!它那紧张激烈的对抗、完美无暇的进攻配合、百步穿杨般的准确投篮、魔术般的运球和传球都让人看得心旷神怡,给人一种美的享受。而且最让人赞赏与羡慕的是NBA的明星们几乎个个都有一手神奇扣篮的绝技,象乔丹、皮蓬、奥尼尔、巴克利、德雷克斯勒、威尔金斯等等,几乎是数也数不过来。凶猛的扣篮让人激动的不能自已。而每个赛季结束后的扣篮比赛更给人的感官带来无可言喻的刺激。

虽然自己不能象他们一样在球场上进行扣篮表演(因为跳起来还够不到篮筐。)但是在电脑上玩玩总是可以的吧。

现在电脑上已有了众多的篮球游戏,不过专门表现球星们扣篮技巧的却没有一个,不!现在有了,智冠科技推出的《超级灌篮大赛》将满足你的扣篮愿望。

游戏的进行分为四种模式。在练习比赛模式中,你可以练习篮球比赛中的基本技术,如运球、传球、投篮和扣篮等。二对二比赛是两个人一队进行对抗赛,共需进行四节比赛,最后以得分多者为胜;三分球比赛则是在三分区外设立五个投篮点,每个投篮点上有五个球,其中有一个是彩色球,投中一球得一分,投中彩色球得两分,在一分钟的时间里看你能够投中多少分,如果你想在三分球比赛中和美国NBA的职业球星、三分王拉里·伯德一比高低,最好是先在练习模式里多练习一下投篮的技术之后再来进行三分球的比赛。

在锦标赛模式里你可以从游戏提供的六支球队里挑选一支你所喜欢的球队来争压锦标。这六支球队分别是杏福、玉龙、弘国、钛锐、智冠和亚资。锦标赛的进行方式和二对二模式的方式一样,比赛中没有犯规的设定,在学校篮球比赛中经常害怕被五次犯规罚下的笔者这次可以施展拳脚了。

每支球队里有四名队员可供选择,其中还包括了奥尼尔、乔丹、罗宾逊等NBA明星,你可以挑选其中的两名进行比赛。在比赛中还需要根据球员在场上的表现进行队员的调换,因为每位球员都会随着比赛的进行而造成体力的下降,从而影响他的场上表现,所以你必须及时换换下体力下降、表现欠佳的队员。要想获得锦标赛的桂冠还需要艰苦的努力才行。

由于游戏的名称是《超级灌篮大赛》,所以游戏在比赛的过程中运用了大量的篇幅来表现球员那近乎神奇的、只有武侠小说中的轻功高手才能做出的扣篮动作。在你扣篮时,根据你起跳时的不同位置,游戏会为你组合出不同的扣篮动作。当你看到自己控制的球员在空中连做几个高难度的转体动作后扣篮时,你一定会禁不住尖声大叫起来。在NBA中常见的单手扣篮、双手扣篮、正扣、反扣在游戏中已是小菜一碟,你经常能看到球员们从罚球区外便高高地跃起,在空中做着只有体操运动员才能作出的空中翻滚动作,然后才将球重重的扣入篮筐,有时甚至可以跳得比篮板还要高出一截。让人大呼过瘾!让NBA的明星们也自叹不如。虽然现在是在寒冷的冬天仍让人玩的热血沸腾。

游戏采用320×200 256色的显示模式,画面表现相当出色,在比赛时你还可以看到赛场周围设立的广告牌(都是为软体世界的游戏软件作的广告)。音乐和音效和游戏的进程也配合的恰到好处,烘托出了赛场上紧张、激烈的对抗气氛。

在你看完了电视台直播的NBA职业联赛后,借着当时的一腔热血再来玩这个让人激动不已的游戏,当可在寒冷的冬日里为你带来无尽的暖意。

想找游戏资讯吗？上 INTERNET 吧！

文/软体动物

96 年，将是 INTERNET 在中国茁壮成长的一年。如果不出本人所料，96 年中国的 INTERNET 服务质量将有大幅度提高，服务器 MODEM 慢，服务费用高这类情况将会大大改善。为什么？96 年 将有许多家公司在国内提供 INTERNET 服务，竞争会使这些公司的服务质量改善的。对于爱玩游戏的人来说，他们最关心的就是 INTERNET 能给他们带来什么。这么说吧，INTERNET 能让您了解一切您想知道的东西。比如您想找有关游戏《ULTIMA》的资料，只要在 COMPUSERVE 或 NETSCAPE 中 SEARCH 一下“ULTIMA”，十几秒钟后您就能收到十条 SEARCH 到的资料，继续 SEARCH 下去就有可能得到几十甚至上百条信息。可以说在 INTERNET 上您愁的不是找不到想要的东西，而是给您的东西多得看不完。初上 INTERNET 的人会因为不会寻找资料而浪费许多时间，本文就在这提供给您一些游戏公司的 HOMEPAGE，慢慢看吧。

PC GAME

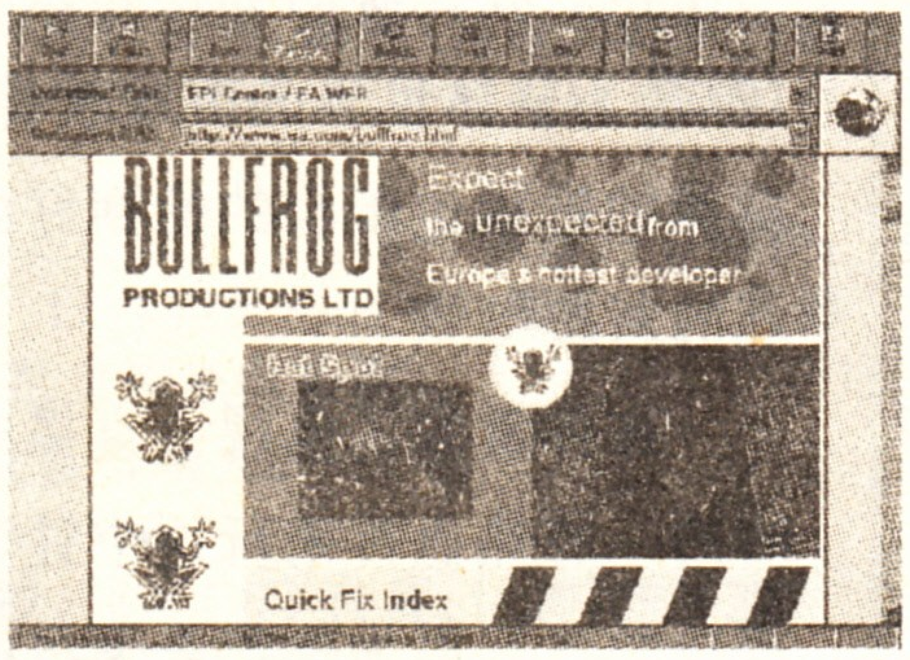
游戏业大哥大 EA 公司，旗下有 ORIGIN 与 BULLFROG，还有 EA SPORTS，您有空可以去看看。ORIGIN—http://www. ea.com/ORIGIN html



在这里您能找到有关《银河飞将》《生化法师》《铁血十字军》《AH—64 长弓》的最新消息。也有《银河飞将 4》DEMO 版(13MB)《生化法师》DEMO(9MB) 可让您下载，不过以国内服务器上 MEDOM 的速度，恐怕设人敢花 5 到 6 个小时下载。

牛蛙—http://www. ea.com/BULLFROG.html

牛蛙公司的作品总是让人振奋。要想了解《极道枭雄 Ⅱ》《CREATION》的情况，就去牛蛙的 HOMEPAGE 看看，许多大幅游戏画面（SCREEN—SHOOT）让您看到口水四流。



VIRGIN 也是游戏业中老大级公司，旗下最有名的要属 WESTWOOD 了，

WESTWOOD—http://www. west wood .com

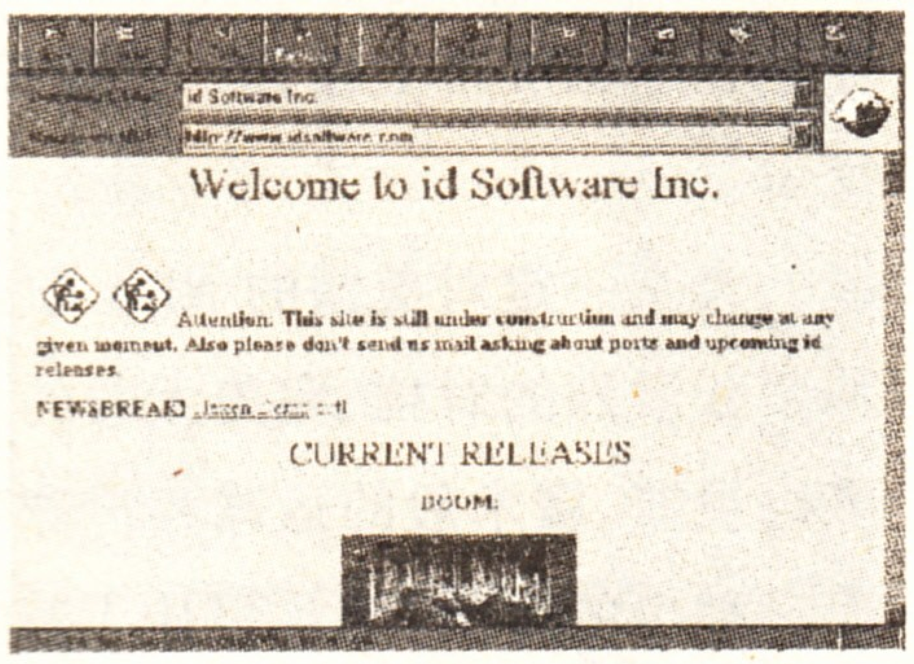
现在去 WESTWOOD 主页，能使您对《C&C》更加了解，说不定还有《C&C Ⅱ》的消息的哟。或者温习一下《凯兰迪亚》系列也好。

因制作《魔兽争霸》而晋升至精英级公司的 BLIZZARD 公司也有自己的主页。



BLIZZARD—http:// www. blizzard. com 在这里可以看到《魔兽》系列和其它一些游戏的情况。

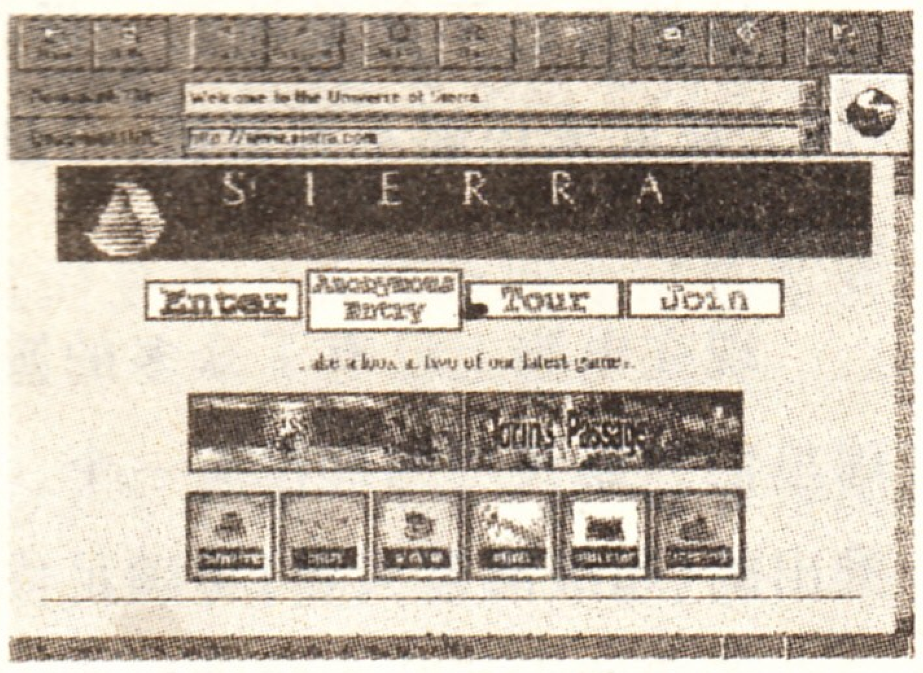
ID 公司以其 DOOM TOO 游戏扬威世界，现在 ID 公司已拥有《DOOM》《DOOM Ⅱ》《ULTIMATE DOOM》《HERETIC》《HEXEN》《QUAKE》这么多的 DOOM TOO 游戏了，想知道他们又在酝酿什么东西的话就去他们的主页上看看吧！



ID 公司—http://WWW .IDSOFTWARE . COM

SIERRA 是个多产的公司，冒险的、空战的、智力的、策略的、体育的什么都有。想对 SIERRA 的咨讯一网打尽，别忘了去他的主页看看。

SIERRA —http:// WWW. SIERRA . COM



不过如果在 SIERRA 的主页里您不注册，是看不到什么的。注册一下吧，反正也不要钱。好，一口吃不下胖子。这次先介绍一些 PCGAME 的主页，下回再告诉您 TV GAME 的消息。



PC 秘技

魔兽争霸Ⅱ　正式版秘技

游戏中按 ENTER 键,输入

GLITTERING PRIZES 加金、油、木

IT IS A GOOD DAY TO DIE 无敌

ON SCREEN 展示所有地图

MAKE IT SO 快速建造

HATCHET 砍树加快

VALDEZ　加石油

注：与 CPU 对抗时如输入某些秘技 CPU 会同时得到相同能力。

魔眼杀机Ⅲ英文版秘技

进入游戏前在 DOS 中输入

SET AESO_DIAG = 1 的命令，在游戏中按 A 键可以杀死对面敌人,按 G 键可以传送。

银河飞将Ⅲ看动画法

在片头动画时，按下 Shift + Delete + F10 后，再按顺序按下"LORD BRITISH"(注意要大写)此时游戏会多出一个选单，可看到 4 张 CD 中所有的剧情动画。

炮灰(CANNON FODDER)　跳关法

游戏中切换到地图,按住 Ctrl 键入 Fodder,如屏幕四边变白色即成功，回到游戏中按 Enter 键就可以跳关。

炎龙骑士团Ⅱ　特殊画面

在村子中进入教会,使用"检阅"功能随便查一位主角的能力。能力表出现时按 CapsLock 键，再按 ESC 跳出,过几秒就会有特殊画面。

巫城(WICTHAVEN)正式版秘技

普通版:按下 Backspace,输入

WANGO 加血

MOMMY 加魔法

SCOOTER 加武器

密技加强版,按下 Backspace 输入

SPINACH 加 200 点生命

GOTHMOG 得到钥匙

DARKNESS 无敌

必死秘技，按下 Backspace，输入 IDDQD，RVSP，RAMBO 等其它 DOOM 类游戏的无敌密码就会立即死去。

魔毯Ⅱ　地狱世界　试玩版　秘技

游戏中按下 I 键,输入 RATTY 后启动密技模式;然后输入一代的秘技都有效。

命运之战(ONE MUST FALL 2097)隐藏菜单

在游戏开始菜单，按住 2、0、9、7 四个键不放,进入功能菜单,会多出一个特殊菜单,可调整攻击及被击时的强度等参数。

TYRIAN 秘技大发送

EPIC 发行的 TYRIAN 可说是今年最好的纵版射击游戏了,并且这个游戏是由国内的"逆火"工作组的徐创先生参与制作的，游戏时最多可达 4～5 层卷轴背景，在游戏标题画面输入以下单词,可使用强力战机游戏

TECHNO – PQZ 战机

UNKNOWN – TX 银云战机

ENEMYC – Capture U – Fight 战机

WEIRD – 食物船战机

STEALTHN – 忍者星战机

在游戏中同时按以下键：

F2,F3,F6 不会被击毁

F2,F6,F7 跳关

Backspace,1 加快游戏速度

在选难度时按 Shift + G 会有第四种难度。

另外，本人在中国 FIDONET 北京的 BBS 站上放了以下几个东西

SSF2T – TR. ZIP：街霸 TURBO 版作弊工具，可使 1P 或 2P 的 SUPER 能量无限和不减血

CARPET – T.ZIP:魔毯Ⅱ作弊工具

NFS – TR. ZIP：《致命快感》(《NEED FOR SPEED》)作弊工具

ALAD – TRN. ZIP:《阿拉丁》作弊工具,可使生命,命数,苹果无限,可跳关

有 MODEM 的朋友可以自己去站上 D/L。

PC 秘技



Q: ①电脑上配置电影卡后，还要不要声霸卡?

②SCSIIDE,AT 接口光驱有别吗?

③DVD 已经发行了吗?

④《×××2》的选择项变成空白,为什么

杭州孟小云

A: ①如果你只用电脑看电影,不做它用的话,那就不需要声霸卡了。要玩游戏 MPEG 卡是不能完全代替声霸卡

②不知您问的是性能区别,还是外型区别还是价格区别。

③好象还没有

④您是在日文 DOS 下玩日文游戏吗？如果没有日文 DOS,就玩不成。至于中文游戏或是用日文 DOS 玩日文游戏都出现问题，那就是机器的问题了。

Q: 电脑上的 DD,TD,HD 各代表什么意思?

A: DD 指的是低密盘，TD 指的是三时高密盘,HD 的缩写有两解释,如果是指软盘,那就是五时高密盘,其它时候是指硬盘。

Q: ①《银河英雄传Ⅲ》是光碟版还是磁盘版?

②《天翔记》对主机有何要求?

③《三国演义Ⅱ》对主机有何要求?

北京厉涛

A: ①是软盘版。

②4 兆以上内存,386 以上 CPU

③486 以上,8 兆内存,倍速光驱

Q: 怎样为中文 WINDOWS3.1 增加五笔字型?

北京林辉

A: 首先你必须找到五笔字型 FORWINDOWS，然后在 WINDOWS 中进入控制面板（CONTRL PANEL)，其中有设置输入法一项，可以增输入法。

Q: ①电脑是不是同屏只显 256 色?加真彩色又如何?

②3DO BLASTER 国内是否有售

常德罗炯斌

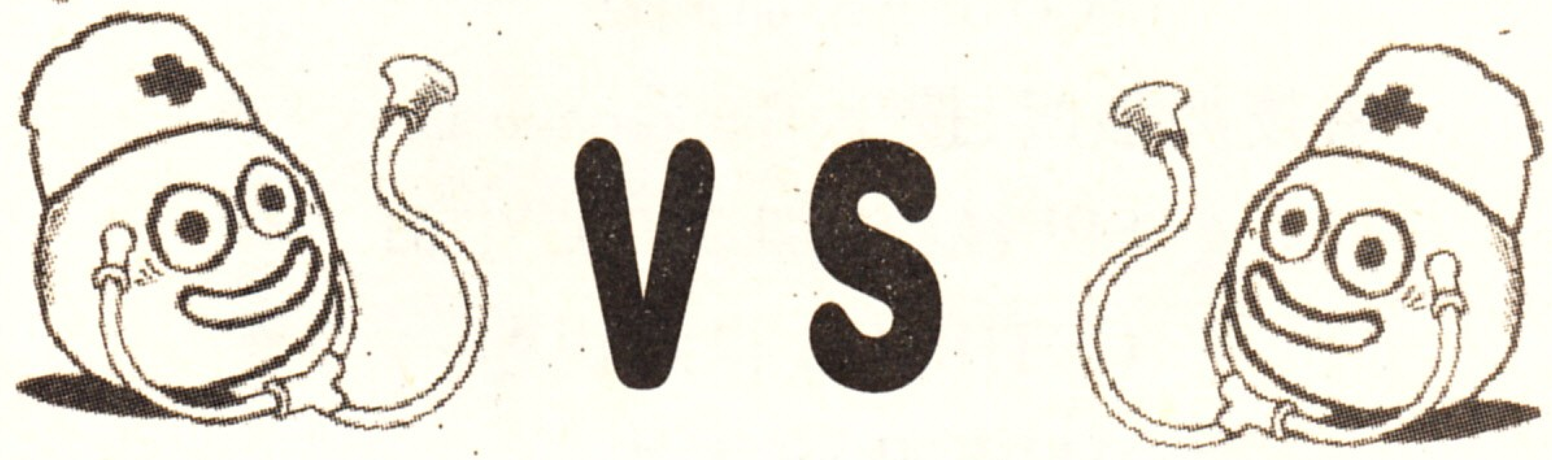
A: ①电脑如果只有 ISA 显示卡，只能显示 256 色。但加了 VESA 显示卡,可以同屏显示 16.7 兆色。

②该产品国内没有。就算有,价格也要超过一台 3DO 的。

Q: 听说《VR REMIX》有 WINDOWS 版了，NAMCO 的《铁拳Ⅱ》和另外两个游戏也快移植了,是真的吗?

A: 是的，但您提到的这几款游戏是专门配合 DIAMOND EDGE 和 3D BLASTER 出售的。也就是说没有这两种昂贵的硬件是玩不了的。有买 3D 加速卡的钱还不如直接买 SS 或 PS 呢。

BTW:今天史莱姆医生想对各位说几句。有许多朋友写信给史莱姆诊所,问一些游戏如何解密的问题。在这里我告诉大家,今后不要问这种问题了。众所周知,游戏加密是防止非法拷贝,如果告诉大家解密的方法,就是助长盗拷的风气。作为正式的期刊杂志,是不可能这么作的。此外,象“哪里能买到或拷到某某游戏”(指国内无法买到的游戏）这种问题我们也不会回答，如果各位执意写信询问,无疑是在浪费你的邮费。



恐龙快打 出招攻略

文/软体动物

说明：　PC 版键盘出招

HQ = 上段轻击 HF = 上段重击 HP = 上段强力击

LQ = 下段轻击 LQ = 下段重击 LP = 下段强为击

Armadon

特殊技：钉床 - 按住(HQ LQ)↓，↓，↑
腹钻 - 靠近，按住(HQ LQ)→，→，←
铁娘子 - 按住(HQ LQ)←，↑，→
飞针 - 按住(HQ LQ)←，←，↑
角上击 - 按住(HQ LQ)↓，→，↑
猛冲 - 按住(HQ LQ)←，↓，→
死亡螺旋 - 按住(HQ LQ)→，↓，←
吃人 - 按住(HQ LQ)↑，→，↓

终结技：挑肚皮 - 按住(HQ LQ)↓，↓，↓，↓，↑
Meditation - 按住(HQ LQ)→，↓，→，→
钉住 - 按住(HQ LQ)↓，→，↑，↓，

Blizard

特殊技：空摔 - 在空中按住(HQ LQ)
冻气波 - 按住(HQLQ)→，↓，←，→
寒冰喷泉 - 按住(HQ LQ)↓，↓，↑
伪重击 - 按住(HQ LQ)↓，↑，↑
长重击 - 按住(HQ LQ)←，→，→
快重击 - 按住(HQ LQ)←，↓，→
短重击 - 按住(HQ LQ)←，↑，→
打沙袋 - 按住(HQ LQ)→，↓，←，←
投摔 - 按住(HQ LQ)→，↓，↑，←

终结技：碎脑 - 按住(HQ LQ)→，↑，←，→，↓，←
To - Da - Moon - 按住(HQ LQ)↓，↓，↓，↑
祈祷 - 按住(HQ LQ)↓，→，↑，↓，↑

Chaos

特殊技：公羊冲 - 按住(HQ LQ)→，→，→
怒之屁 - 按住(HQ LQ)↓，→，↑，←
百贯落 - 按住(HQ LQ)↓，→，↑，↓
抓摔 - 靠近，按住(HQ LQ)→，←，←
震地 - 按住(HQ LQ)←，↑，↓
快速吐 - 按住(HQ LQ)↑，→，→
慢速听 - 按住(HQ LQ)↑，←，←
吃人 - 按住(HQ LQ)→，↓，←，↑

终结技：加农炮弹 - 按住(HQ LQ)↓，→，↓，↓
金色暴雨 - 按住(HQ LQ)↓，↓，↑，←
洗澡 - 按住(HQ LQ)↑，↑，↓，←

特殊技：快火球 - 按住(HQ LQ)↓，→，→
慢火球 - 按住(HQ LQ)↓，←，←
烫脚 - 按住(HQ LQ)←，↓，→
地狱火 - 按住(HQ LQ)↑，↑，↑
万斤撞击 - 按住(HQ LQ)↓，→，↑
粉碎机 - 按住(HQ LQ)↑，→，→
火炬 - 按住(HQ LQ)↑，↓，↓
吃人 - 按住(HQ LQ)↓，↑，↓

终结技：焚化炉 - 按住(HQ LQ)↑，←，↓，↓
烈火焚身 - 按住(HQ LQ)→，→，→，→
超级地狱火 - 按住(HQ LQ)↑，↓，→，←

Sauron

特殊技：空摔 - 在空中，按住(HF LF)
头上顶 - 按住(HQ LQ)↓，↑，↑
地震垛 - 按住(HQ LQ)↑，↓，↓
百贯碎骨 - 按住(HQ LQ)↑，↓，↑
锁脖摔 - 按住(HQ LQ)→，←，←
大嘶叫 - 按住(HQ LQ)↓，↑，←
晕旋波 - 按住(HQ LQ)←，→，→
吃人 - 按住(HQ LQ)↓，↓，↑

终结技：食肉 - 按住(HQ LQ)↓，↓，↓，↑
屠杀 - 按住(HQ LQ)←，←，↑，→
万斤锤 - 按住(HQ LQ)→，↑，↓，←

Talon

特殊技：捶脑 - 按住(HQ LQ)←，↑，→
撕面机 - 按住(HQ LQ)↓，↓，→
狂怒 - 按住(HQ LQ)↓，→，→
冲击弹 - 按住(HQ LQ)→，↓，↓
跑前(后) - 按住(HQ LQ)→，→或←，←
连环爪 - 按住(HQ LQ)↓，↑，→
吃人 - 按住(HQ LQ)→，↓，←

终结技：掏心 - 按住(HQ LQ)→，↓，↑，↓
碎片 - 按住(HQ LQ)→，↓，↑，↑
溃逃 - 按住(HQ LQ)→，←，↑，↓

Vertigo

特殊技：空传 - 按住(HQ LQ)↓，↑，↑
传送 - 按住(HQ LQ)↓，↓，↓
尾沟 - 按住(HQ LQ)←，←，←
蝎刺 - 按住(HQ LQ)→，→，↓
快毒汁 - 按住(HQ LQ)↓，↓，→
慢毒汁 - 按住(HQ LQ)↓，↓，←
巫毒咒 - 按住(HQ LQ)→，→，←
吃人 - 按住(HQ LQ)↓，→，↑

终结技：石化 - 按住(HQ LQ)↑，↑，→，→
缩小食用 - 按住(HQ LQ)←，←，↓，↑
变奶牛 - 按住(HQ LQ)←，←，↓，→

北京卡迪游戏机专营店邮购价目表

	机种	单价（元）	邮费（元 台）
世嘉16位游戏机	日本原装世嘉机Ⅱ型 MEGA DRIVE 2（PAL－D制式）（随机赠送原装卡带一盘）	780.00	70.00
	日本原装世嘉机Ⅱ型 MEGA DRIVE 2（NTSC 制式）（随机赠送原装卡带一盘）	680.00	70.00
	日本原装袖珍世嘉机 MEGA JET （NTSC 制式）（使用普通世嘉卡带）	680.00	50.00
	日本原装液晶手掌机 GAME GEAR （随机赠送原装卡带一盘）	1080.00	50.00
	台湾主板世嘉兼容机Ⅰ型 100%兼容（PAL－D制式）（随机赠送世嘉卡一盘）	580.00	70.00
	台湾主板世嘉兼容机Ⅱ型 100%兼容（PAL－D制式）（随机赠送世嘉卡一盘）	680.00	70.00
	台湾原装小天才世嘉机 100%兼容（PAL－D制式）（随机赠送世嘉卡一盘）	680.00	70.00
	中外合资妙博士世嘉Ⅱ型机 100%兼容（PAL－D制式）（随机赠送卡带一盘）	550.00	70.00
	台湾原装世嘉"魔碟"磁碟 16M （可接键盘、鼠标、电脑）（随机赠送磁碟十张）	1780.00	50.00
	台湾原装世嘉"魔碟"磁碟 32M （可接键盘、鼠标、电脑）（随机赠送磁碟十张）	2380.00	50.00

	名称	单价	邮费	名称	单价	邮费
世嘉配件	世嘉原装 6键手掣 （ASCII）	80.00	15.00	世嘉精装 6键连发手掣（EL－010）	70.00	15.00
	世嘉Ⅱ型 6键手掣 ABC－XYZ	35.00	15.00	世嘉精装 6键连发手掣（EL－203）	80.00	15.00
	世嘉原装遥控手掣（两只）	180.00	30.00	世嘉精装 6键透明手掣（EL－120）	80.00	15.00
	世嘉光电手枪（送枪卡一盘）	280.00	20.00	世嘉摇杆手掣	120.00	20.00
	世嘉 MD2用立体声 AV线	80.00	10.00	世嘉 MD2用射频盒	50.00	10.00
	世嘉专用制式转换器	140.00	15.00			

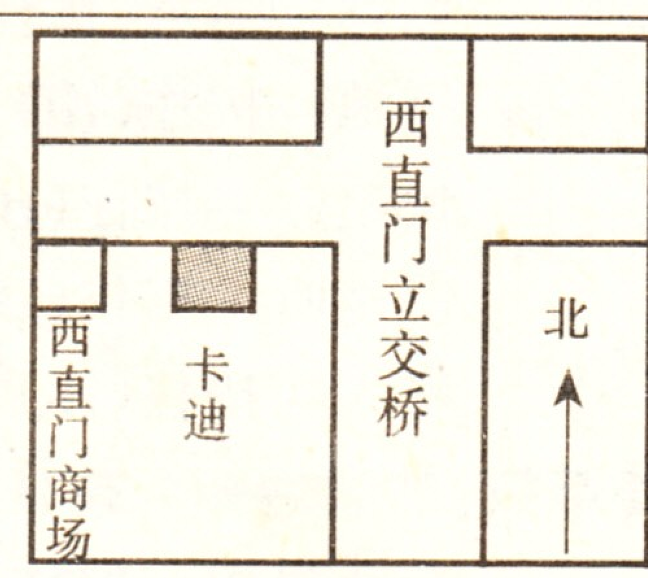
	机种	单价（元）	邮费（元 台）
超任游戏机	日本原装超任主机（美版 NTSC制式）（单独购买） （AV，RGB输出）	1080.00	80.00
	日本原装超任主机（美版 NTSC制式）（和磁碟机一起购买）	980.00	80.00
	超任博士－7磁碟机 32M（随机赠送磁碟游戏十张）	1680.00	50.00
	超任博士－6磁碟机 16M（随机赠送磁碟游戏十张）	1580.00	50.00
	超任磁碟机 UFO 34M（随机赠送磁碟游戏十张）	1880.00	50.00
	超任磁碟机 龙Ⅱ 32M（特别推荐）（随机赠送磁碟游戏十张）	1780.00	50.00

	名称	单价	邮费	名称	单价	邮费
超任配件	超任制式转换器"画皇"（NTSC－PAL－D）	170.00	15.00	超任原装手掣	150.00	15.00
	超任制式转换器（NTSC－PAL－D）	140.00	15.00	超任连发手掣	90.00	15.00
	超任博士光碟机（送碟一套）	1980.00	100.00	超任精装连发手掣（EL－030）	80.00	15.00
	超任 AV线	15.00	10.00	超任精装连发手掣（EL－103）	90.00	15.00
	超任＋世嘉两用摇杆手掣	180.00	30.00	超任＋世嘉精装两用手掣（EL－200）	100.00	15.00
	超任博士 16M扩充卡	680.00	20.00	超任博士 32M扩充卡	980.00	15.00

	机种	单价（元）	邮费（元 台）
次世代	世嘉土星 32位游戏机 SATURN（NTSC制式 110V AV，RGB输出）	2880.00	100.00
	3DO 32位游戏机（松下 日版）（NTSC制式 110V AV，RGB输出）	2280.00	100.00
	世嘉 32X提升器（NTSC制式）	1480.00	80.00
	SONY游戏站 PLAYSTATION（NTSC制式 110V AV，RGB输出）	2880.00	100.00
	SNK"机皇"NEO－GEO－CD（送原版 95搏击之王一张）（NTSC制式 220V）	3080.00	100.00
	NEC－PC DUO CD（送盘一张）（NTSC制式 220V AV，RGB，RGB输出）	1580.00	100.00

	名称	单价	邮费	名称	单价	邮费
次世代配件	土星原装手掣（日本）	280.00	15.00	SONY原装手掣	380.00	15.00
	土星 6键连发手掣（香港产）	150.00	15.00	SONY组装手掣	220.00	15.00
	土星组装手掣（香港产 EL－233）	120.00	15.00	SONY原装记忆卡	280.00	15.00
	土星原装大摇杆手掣	480.00	70.00	3DO原装手掣	280.00	20.00
	土星原装飞行手掣	850.00	100.00	3DO组装 6键手掣 （EL－403）	120.00	20.00
	土星原装方向盘	630.00	100.00	3DO组装连发手掣	150.00	20.00
	土星原装记忆卡	480.00	20.00	3DO原装光电手枪	550.00	30.00
	土星原装解码器（可看 VCD影碟）	1580.00	20.00	3DO原装解码器（可看 VCD影碟）	1780.00	40.00
	土星原装光电枪（送 VR特警一张）	780.00	30.00	SNK"机皇"摇杆手掣（原装）	380.00	50.00
	土星专用 S－VIDEO端子线	120.00	10.00	3DO SNK SONY用 S－VIDEO端子线	80.00	10.00
	通用制式转换器 NTSC－PAL－D60（所有 NTSC制式游戏机都可用）				280.00	30.00

	名称	单价	邮费	
游戏软件	3DO游戏光盘	50.00	10.00	（近 100种，未能详列，目录函索 5.00元 份）
	SONY游戏光盘（银盘）	80.00	10.00	（几十种，未能详列，目录函索 5.00元 份）
	SONY游戏光盘（金盘）	150.00	10.00	
	土星游戏光盘	价格不等	10.00	（近 100种，未能详列，目录函索 5.00元 份）
	SNK"机皇"游戏光盘（银盘）	100.00	10.00	
	SNK"机皇"游戏光盘（金盘）	150.00	10.00	（几十种，未能详列，目录函索 5.00元 份）
	超任游戏软盘（拷好游戏节目 一级软盘）	5.00	0.80	（邮购软盘最少数量 10张）
	超任游戏软盘目录函索 20元 套			
	世嘉游戏软盘	8.00	0.80	
	世嘉游戏软盘目录函索 20元 套			
	台湾智冠电脑游戏光盘	48.00	10.00	



（乘 107 路西外大街站下车，西直门商场往东 50 米）

特别推荐：日本原装 7 合 1 机（AIWA－爱华）可玩普通世嘉卡/世嘉 CD/听音乐 CD/磁带录放功能/FM－AM 收音功能/卡拉 KO 功能/立体声音箱）随机赠送日本原装世嘉光碟三张，日本原装麦克风一只，电源一只，单价 3380 元（邮费 120 元）

特别服务：本店以强大的技术力量为广大电玩迷提供以下服务：维修各种游戏机、维修快捷、收费合格。本店邮购部本着守信誉、发货快捷的原则所寄货物均以特快专递（EMS）邮寄，保证质量，如有质量问题，凭发票一个月内调换。请在汇款单附言栏注明所需物品名称，并注明联系电话以便及时联络 。

地址：北京西直门外大街 48 号（100044）（BP：1010）4911166 呼 13081
联系人：赵强（乘 107 路西外大街站下车，西直门商场往东 50 米）

横空出世

游戏机电脑板 LIT95

LIT95 新型街机电脑控板到底有什么功能呢？我们得先从街机转换板市场讲起，大约在十年前，即中国出现营业用游戏机（街机）开始，就因为换节目板费用高，有人试图搞这种产品，这种产品是用换节目板替代换（包括节目板的）整个电脑板，这样换节目费用就会降的很低。

用家庭 16 位游戏机或 32 位机改到街机上就是其中一种方案，也有几年的历史，但在这十年中可以说连 1‰的市场也没占到，什么原因呢？不是这个思路不好，这个思路优势已被肯定，如果不存在问题，可以说 50％以上的市场额都是存在的。问题在哪里呢？根本原因是技术上不成熟。国人在这方面虽然研究了近十年，但从我们现在的产品来看，以前的产品一直处于雏形阶段。举个例子来说吧，不久前，我们研制基本工作基本结束后，我们打电话给国内一个研究街机转换板研究时间较长，技术较成熟的一个单位，问一位负责人，问他们的产品是怎样显示计币的，他告诉我们是用数码管，我们问如果有一种没有数码管（这是指我们现在产品的这种形式）的产品会怎么样？他说：那是一种初级产品，基本上无法实现计币，或勉强用音响揭示计币 。他所指一种确实是初级产品，但他不知道，根本也没想到这，我们的产品确实没有用数码管，但并不是他所说的初级产品，而是不用数码管，是直接象街机一样把币数显示到屏幕上的产品，只有这样，象真正的街机一样，才能去取代它，而不是凑合着去模仿，街机老板和玩家才能接受。据我们所知，采用数码管这种简单的方式被认为是新技术已经有几年的时间，正因为有很多类似数码管这样的（技术落后）问题，它无法去占有它应有的市场。

当然，将币数显示到屏幕上，仅仅是本产品的一个小特点，新型的 LIT95 除以上外，还有更多的优势，这是由金脑的技术人员昼以继日去工作，以超人一等的思路创造出来的许许多多的精华构成，这些优势金脑人愿同广大经销商、用户和金脑众多的伙伴共同来分享。

新型街机电脑制板由于已达到本公司以“LIT”命名产品所应具有的“技术上突破、创新成份含量高”“有大市场和一定生存期”“产品有影响力、用户反应强烈”三大基本特点，又因该产品是本公司认为在九五年开发出最优秀和值得自豪的产品，故特命名为 LIT95，LIT95！

购买或经销 LIT 产品，请用验钞器识别防伪标志

深圳金脑电子科技有限公司　地址：深圳市西乡 77 区新安五路 25 栋 邮编：518102 电话：0755－7906388、7907900 传真：0755－7900837 驻京办：北京市东城区东直门保利大厦 M021 电话：010－5011275

国营

次时代

玩游戏机当然『次时代』

VR Ⅱ的世界谁最强?!

为答谢新老玩友对“次时代”的支持与惠顾特举办:

首届“次时代”VR Ⅱ擂台赛

宗旨:以玩会友,让各路电玩高手切磋技艺,一较高下:

奖励方法:设

VR Ⅱ格斗王	1名	奖金1000元	并送VR Ⅱ CG一套
VR Ⅱ敢斗奖	1名	奖金 500元	并送VR Ⅱ CG四张
VR Ⅱ勇士奖	2名	奖金 188元	并送VR Ⅱ CG二张
VR Ⅱ胜利奖	4名	奖金 58元	并送VR Ⅱ CG一张

得奖名单将在下期《电子游戏软件》上公布

次时代VR Ⅱ擂台赛报名单					
姓名		性别		年龄	
地址					
电话		邮编			

报名方法:请将上边表格正确填写后送至本店换取参赛证

外地玩友可将表格寄至本店

报名日期:截止至2月28日外地玩友以邮戳为准。

注:1、报名单、自制、复印有效。

2、凡报名者均可获精美贺卡一张。

3、详细比赛细则请来本店索取。

4、得奖名单将公布在下期《电子游戏软件》上。

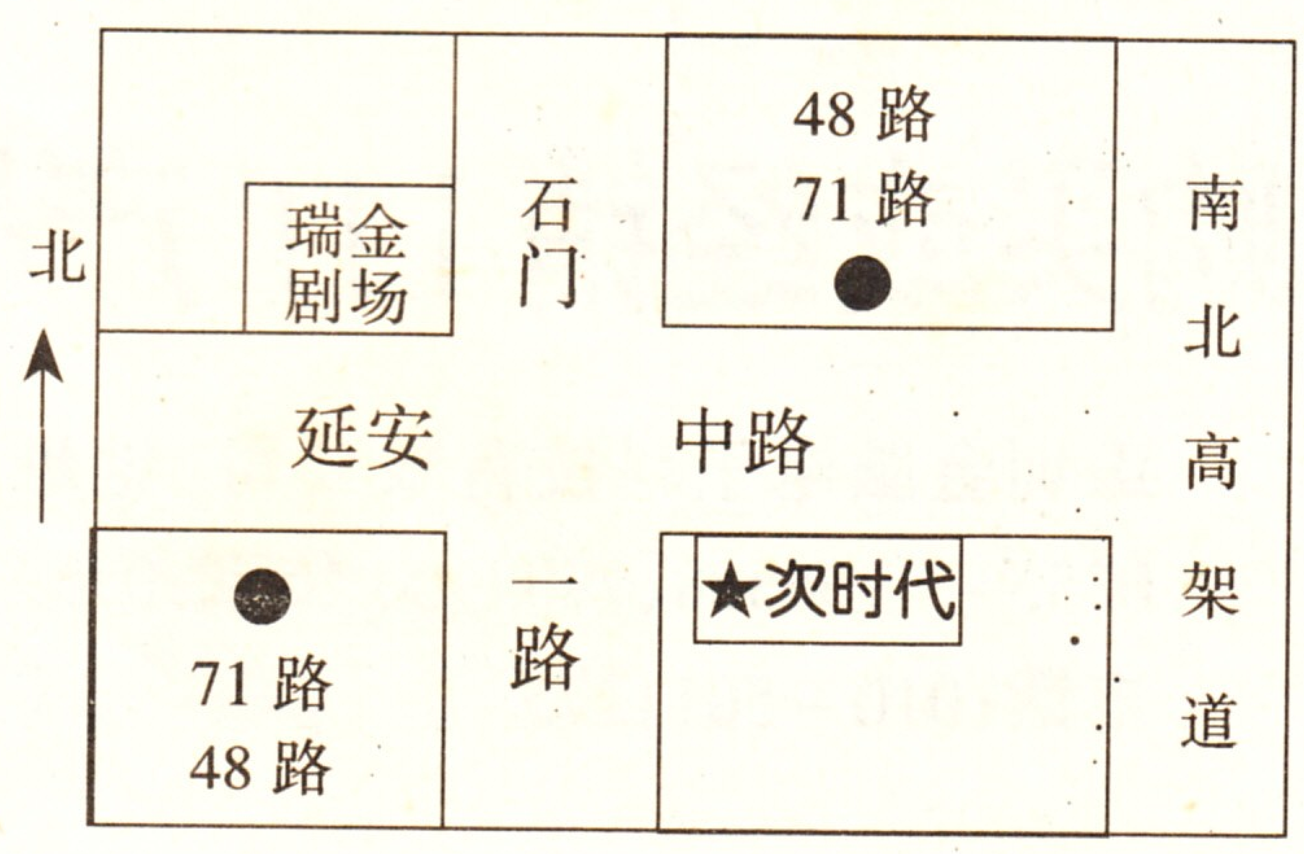
5、本店职员及家属不得参赛,以示公允。

买游戏机当然『次时代』

本店地址:上海市延安中路423号

电话/传真:021-6318-1540

邮编:200020



你也能修游戏机

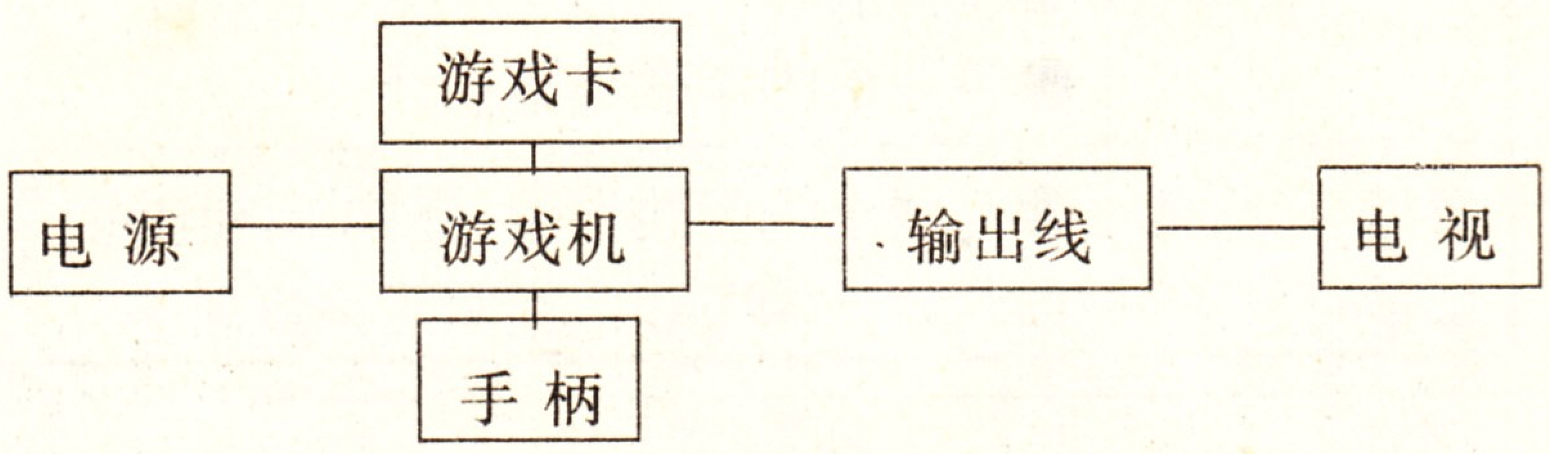
——游戏机小故障检修法

文/特工黄

除了带电拨插卡、电源用错烧机烧卡、机卡粉碎性骨折等重大事故外，游戏机在使用过程中出现的故障一般都是一些自己就能修好的小故障，您的游戏机要是出现了这些小故障，何不自己试试?

游戏机系统的基本构成

游戏机系统一般都是由电源，主机，游戏卡，手柄，音视频输出线和电视六大部分组成，由下图可看出它们之间的关系：



这六大部分中任何一个部分出现问题都会导致游戏机系统不能正常工作

一些最好能明了的"专业"名词

电压、电流与功率：表示电的能力大小的计量单位，它们的单位分别是伏特(V)、安培(A)和瓦特(W)。它们的关系是 1W = 1V × 1A

市电：墙上的插座提供的就是市电，它是 220V 的交变电压，很危险，最好离它远远的。

直流电压：市电经过电源变压器就变成了只有 10V 左右的直流电压供游戏机使用。

短路：两个原本不应该接触上的东西现在却碰上了，是十分糟糕的事，常常会烧坏一些器件。

断路：该接触上的东西却没能接触上。它比短路好在通常不会造成器件损坏。

接触不良：就是应该良好接触的两个部分现在却接触得时好时坏。

虚焊：由于焊接工艺不良而导致接触不良或断路现象，是组装游戏机爱犯的毛病。

音频(AUDIO)：表示声音信号。

视频(VIDEO)：表示图像信号。

射频（RF)：一种把音视频信号经过加工混合在一起只用一根线就能传输的方法。

AV 线与 AV 端子：能分别输送音视频信号的传输线和插口，效果比 RF 方式强。

S－VIDEO：超级视频信号，它是把视频信号分成颜色和亮度信号来传输的方法，能获得更清晰的图像。

RGB 信号：把视频信号分成红绿蓝三基色信号进行传送，图像最清晰。

PAL－D、PAL－I、NTSC 制式：分别是内地、香港和日美的制式，游戏机的输出信号制式应和电视所用的接收制式一样才能正常接收。

几种有效的故障判断方法：

1、摸摸电源变压器：凉冰冰——说明没有正常工作，其插头没有和市电接触上或是变压器损坏；温热——很好，这是正常工作的表现；滚烫——事情不妙啦，不是变压器质量不行就是发生了短路故障。

2、看游戏机的电源指示灯：亮——说明电源变压器和游戏机的电源部分都正常工作了；不亮——说明电源变压器没工作或游戏机的电源部分有问题，也有可能是电源指示灯没接触好或损坏。

3、开机后电视屏幕有无反应：用射频 RF 线输入时若电视有反应但无游戏画面或图像不清晰则说明游戏机基本正常，问题出在电视没能调准频道或是射频线没接触好。若一点反应也没有应查一查游戏机是否正常工作，然后再查游戏机和电视机用的是不是同一种输出和接收方式，如游戏机用 AV 输出电视也该用 AV 接收方式。

常见软故障与检修方法

所谓软故障，即表示不是游戏机系统的任一部分真的出现了问题(那叫作硬故障)，而是由于自己没有使五个部分认真履行自己的职责，总之，其中多是你的失误造成的，解铃还需系铃人，下表"可能原因"中带"○"号的就是软故障，如果你遇上了这些故障，不妨自己试试解决看。表中的硬故障则用"●"表示，也供玩友们参考。

故障现象	可能原因
电视没反应	○电源变压器没和市电接上 ●电源变压器出故障 ○变压器和游戏机没接触好 ●游戏机出故障 ●游戏机输出信号线与游戏机或电视接触不良 ●游戏机输出和电视接收不是用同一种方式（确认游戏机与电视用的同是 RF，AV 或 S－VIDEO，RGB 输出和接收方式之一）
有游戏图像但无声音或声音小噪声大	○电视频道没调准 ○AV 输出的音频线没接触好 ○电视接收制式不对（可能是内地的 PAL－D 和香港 PAL－I 制式搞错了，选用正确的接收制式或换用 AV 输入方式） ●游戏机输出部分故障
有声音但无图像或图像模糊干挠大	○电视频道没调准 ○RF 线接触不良或质量差（检查接触部分，换用屏蔽效果好的 RF 线） ○AV 输出的视频线没接触好 ●游戏机输出部分故障

故障现象	可能原因
图像黑白且上下跳动	○游戏机的输出与电视的接收制式不相同（通常是游戏机输出为 NTSC 制而电视为 PAL 制，加用制转或更换游戏机和电视之一使制式相同）
屏幕出现黑条并有哼声	○电源变压器功率不足（换用游戏机专用大功率变压器） ●主机有短路故障发生
游戏图像花版	●游戏卡与插槽接触不良 ●游戏机图像处理部分出故障
游戏机经常定版死机	●游戏卡与插槽接触不良（用刷子、橡皮、砂纸等道具清洁接触部分） ●游戏机和游戏卡不太兼容（用别的机卡试试） ●游戏机或游戏卡内部虚焊
游戏手柄不灵	●手柄接键接触不良（打开手柄清洁接触部分或更换导电橡胶） ●手柄线断路（焊接或更换手柄线） ●手柄损坏 ●游戏机内手柄线路损坏
游戏卡不能记录进度	●游戏卡内电池没电（更换卡内电池） ●游戏卡内电池电路有短路或断路

友联 GAME 中心

新春大赠卖

为感谢广大玩友对本中心的厚爱，隆重推荐：

超任原装美版＋博士七代 32M 特价 2580 元

土星 3300 元（送两片 CD）PS3300 元（送两片 CD）
松下 3DO FZ－10　2350 元（送两片 CD）
机皇 2850 元（送两片 CD）
世嘉Ⅰ型（台产）500 元　Ⅱ型（台产）560 元
世嘉 MJ 型 650 元（送片）Ⅱ（日产）860 元（送卡）
GB 机（白壳机）400 元（彩壳机）460 元
任天堂 32 位 VB 机 1250 元
世嘉 GG 机 1100 元（送卡）
所有超任游戏节目 1900 余种（节目磁片每片 4 元）
土星软件一律 200 元以下
索尼软件一律 100 元以下
3DO 软件一律 50 元以下
各种 GB 卡带和周边设备。
欢迎全国的玩友来电、来人、来函询问。邮购批发，现货供应。（以上价格不含邮费）

春节期间照常办理邮购业务

邮购地址：湖南省长沙市北区蔡锷北路 113 号
联系地址：湖南省长沙市教育街市场 4 号（友联 GAME 中心）
电话：0731－4427427 联系人：徐凛 邮编：410005

超达人游戏专营店（校场口分销店）

新年开业特价酬宾

本店经销世嘉 16 位机，超任博士系列及各种次世代机手掌机等对应软件上千种。

以下机种实行特别优惠销售（限量销售）。

超任套机（包括博士七磁碟机 32M）（火牛）

特价：2550.00 元

世嘉土星带壹张盘 2900.00 元

凡在本店购买土星机者可终生享受原装土星盘特惠价：

如：电影版街霸	200.00	新忍传	200.00
VR 完美版	200.00	台球Ⅱ	340.00
华丽击坠王	340.00	斗神传 S	390.00
VR Ⅱ	600.00	大战略	500.00

3DO 带 5 张盘　2650.00

本店对销售的所有机种均实行保修两年制。

本店地址：北京市宣外大街甲 104 号（102、105、109 路校场口下车路西十米）

邮编：100052　电话：（010）304.4907

编读往来

有些喜欢怀旧的读者问九五年八、九月停刊后，编辑部诸人的生存状况，提供如下：

原主编因为办刊方针不正确，引咎辞职，看《夕阳红》去了。

新主编牺牲《夕阳红》，走马上任。

社长稳坐钓鱼台。

老D去北京师范大学读博士，总是闹穷。

龙哥一段时间有些消沉，现已雨过天晴，重新收拾旧山河。现主持《世嘉世家》、《游戏新闻眼》、《秘技天地》等。

阿KING斗志昂扬，自称永不言败。利用停刊机会，编译600页《秘技宝典》，嘉惠于玩友。现主持《天堂任鸟飞》、《海外采风》、《三栖人》等。

特工黄放弃优厚工作，毅然自闽来京。旋遇停刊灾变，自号“扫帚星”。每日工作16小时，炮制《95格斗天书》、《街霸研究》等。现负责《特稿》、《新手培训车间》、《热线》、《电玩暴走族》等。

软体动物原为自由职业者，在主编软硬兼施，威胁利诱下加盟杂志。电脑软件熟知，散漫之风未改。令主编喜忧参半。现主持电脑类《新游戏夜话》。

无类脾气大，韧性强，吃亏受益都由此。现负责：没人管的破烂。

Shadow phoenix（隐藏人物）。

第11期《闯关族的家》刊登了贵州徐进批评大连刘××提供一条秘技要20元，日前编辑部收到刘××的来信，他说，当时为了买《94典藏本》，一念之差就给3位玩友写了类似的信。他对他做的错事非常后悔，向3位玩友道歉，并感谢杂志没有公布他的名字。我们为这位玩友的诚实和勇敢而高兴。在任何时代，做个诚实的人都很难。

温州的黄纬来信说，我是个因工致残、下肢瘫痪的残疾人。痛苦的时候，玩游戏机成了我最大的消遣。你们的杂志我每期必买，每页必看。谢谢你们给我的爱，今生今世不忘怀。黄纬先生，你的长长的来信使编辑部的每一个人为之动容，能给残疾人一点安慰，是我们也是所有的闯关族的最大的快乐，请将你的详细地址告诉我们，以便联系。

无类

闯 关 族 的 家

这是个注重感情的栏目，你的喜怒哀乐，恩怨情仇。
批评建议，疑难困惑都可以倾注在这里。



大 墙 论 坛

最近几期杂志《二手货市场》竟消声匿迹，开始以为是小编们一时疏忽，现在看来是蓄谋已久，如果下期还没有《二手货》，我决定再也不买“贵刊”。（玉林　程维烈）

11期杂志《秘技宝典》优惠截止日期一会儿20日，一会儿30日，还要仔细分析，错字是贵刊的老传统，可谓死不悔改。（太原　王东明）

我对贵刊的重义轻利一向非常钦佩，可是《秘技宝典》的事使我非常失望，第十期说《秘技宝典》约十月底出版，“前后误差不超过半个月。”我们等，第十一期杂志又信誓旦旦告之“十一月中旬面向全国发行”我们还等，一直等了一个月，真折磨人，贵刊如此信誉，何以取信于闯关族？（黄石　群众）

《秘技天地》游戏只有中文译名而无英日文原名，十分不便。另：编辑部刊出则为“秘技”，读者投稿则为“偏方”，似有歧视之嫌，应按其属性分为秘技与密码（广州　邓伟华）

第10、11期杂志封面均为白色背景，太纯洁了吧，听说贵刊罪状之一是封面太花，改正错误真是立竿见影！（上海　梅剑锋）

上帝之声

是否每期能刊登各机种游戏发售时间，以便及时了解国外游戏信息。（锦州　李克）

看见你们要举办游戏知识有奖竞赛，高兴的来了个倒立，我们每天祈祷：土星，土星，围着我们转吧！上海　李晓光　龚平　史根发

报告：我们哈尔滨这嘎瘩也建立一座集中营，《当代歌坛丛书》内有一本《偶像集中营》，不知是否《GAME集中营》的连锁店？哈尔滨　线人

明天是我十六岁生日，正好看见游戏知识有奖竞赛的消息，是送给我的生日礼物吧！THANK YOU VERY MUCH。黄县　白华民

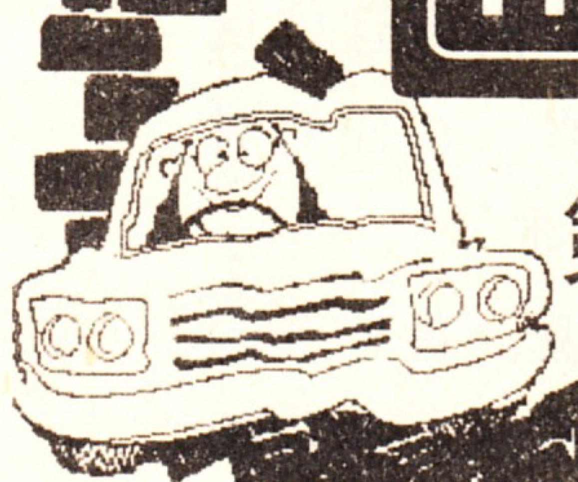
能不能开一个“掌机天地”栏目，专门介绍GB，GG，GT等机种的优秀节目（武汉　李凯）

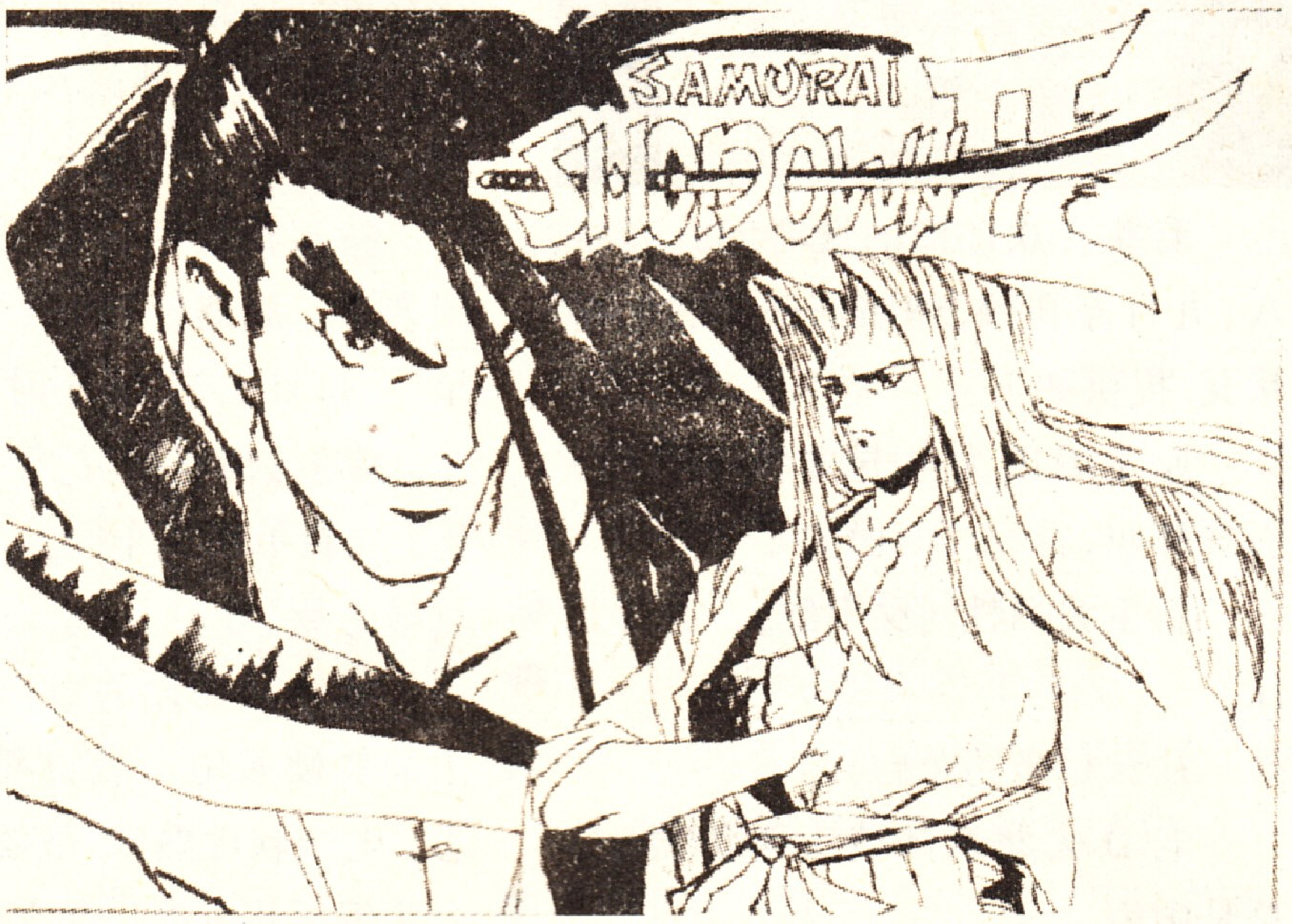
现在FC在走下坡路，不过有些游戏令人怀念，价格也不高。正是我们这些穷学生买卡的好机会。杂志能否系统地刊登一些FC卡带的销售参考价，以便我们买卡时有讨价的底牌（徐州　赵晓春）

白送的大张彩色夹页真漂亮！小编们，坚持，坚持，到最后一分钱！（安庆　钱眼）

大墙画廊

第九期





▶真·侍魂　北京市　振威

来稿请寄原稿，复印件不用。
请按规定尺寸画——104×152mm



▲快乐五虎将　　沈阳市　刘　伟



▲HOT FAMALES　　成都　王亚宁(等)



▲鬼畜　　北京市　张　健



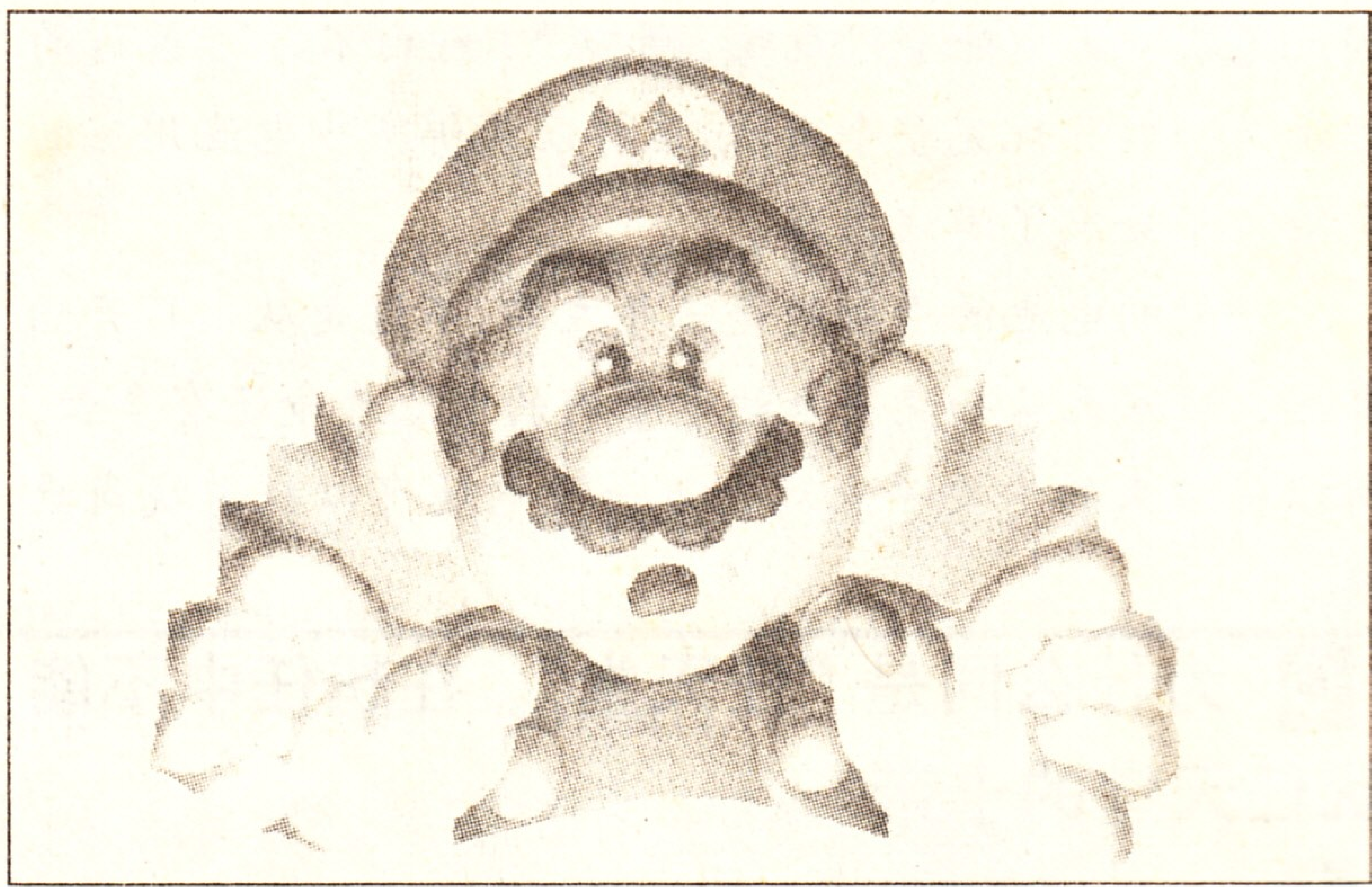
▲(地址不详请与编辑部联系)　俞阳



▲梦幻仙子　贵阳市　　唐　川



▲勇者斗恶龙Ⅵ　　武汉市　　刘文瑾



游戏迷关心问题大串烧

文/特工黄

Q 游戏机手柄的按键到底能按多少次？

A 游戏机的手柄要算是玩家接触最多也是最为脆弱的一部分，它到底能按多少次呢？可由以下这些条件计算出来：

1、你的手柄是否是原装正品或是名厂出品？例如说是否是原装超任、世嘉的原配手柄或是日本、港台名厂出品的手柄？对于没有商标或仿冒它人商标的手柄一概视为非正品。

2、你平均每天用于玩游戏的时间是否小于二个小时？

3、你是否不爱玩对战格斗类游戏？

4、连续玩对战游戏三个小时后手指是否一点发胀的感觉也没有？

5、你在玩游戏时是否没有手舞足蹈的习惯？

除去以上这些条件外，还有一个重要的前提是不能有意外事件发生，如手柄被摔在地上，又被你的大脚踩过，或是不幸遇上锤子、剪刀、液态物体……那么，手柄的寿命大约如下：

如果你对以上问题均回答“是！”那么，你的手柄寿命应该相当长，大约在三年以上，也就是说你的游戏机被淘汰时手柄仍然完好；如果回答“是！”的条件为2到4，手柄的寿命约在1到3年间；如果回答“是！”的条件只有一个或根本没有，你的手柄真是朝不保夕，能够熬到半年以上就算是幸运儿了。

要算出大约能按多少次的话，先测一下你平均每天按键的次数，再乘以手柄实际寿命即可。(不过这时手柄已经坏了，按键次数还有意义吗？

Q 有没有办法令游戏画面变得漂亮起来？

A 其实有三种方法能使游戏画面变得漂亮起来：

1、欲治标先治本，要想获得好的画面质量，首先要求要有好的游戏机和电视，八位任天堂红白机＋索尼29英寸贵丽单枪；或者次世代主机＋小黑白电视都有不会有好的效果。特别是游戏机和电视的制式要统一，要是用了市售的廉价制转后就别指望会有漂亮画面啦！

2、采用更高级的游戏机—电视输出／输入方式，按等级可分为射频RF输出，音视频AV输出，S－VIDEO超级视频端子输出，RGB红绿蓝基色信号输出，越往后的方式画面效果就越漂亮，不过也就要求游戏机和电视同时具备该种输出／输入方式。

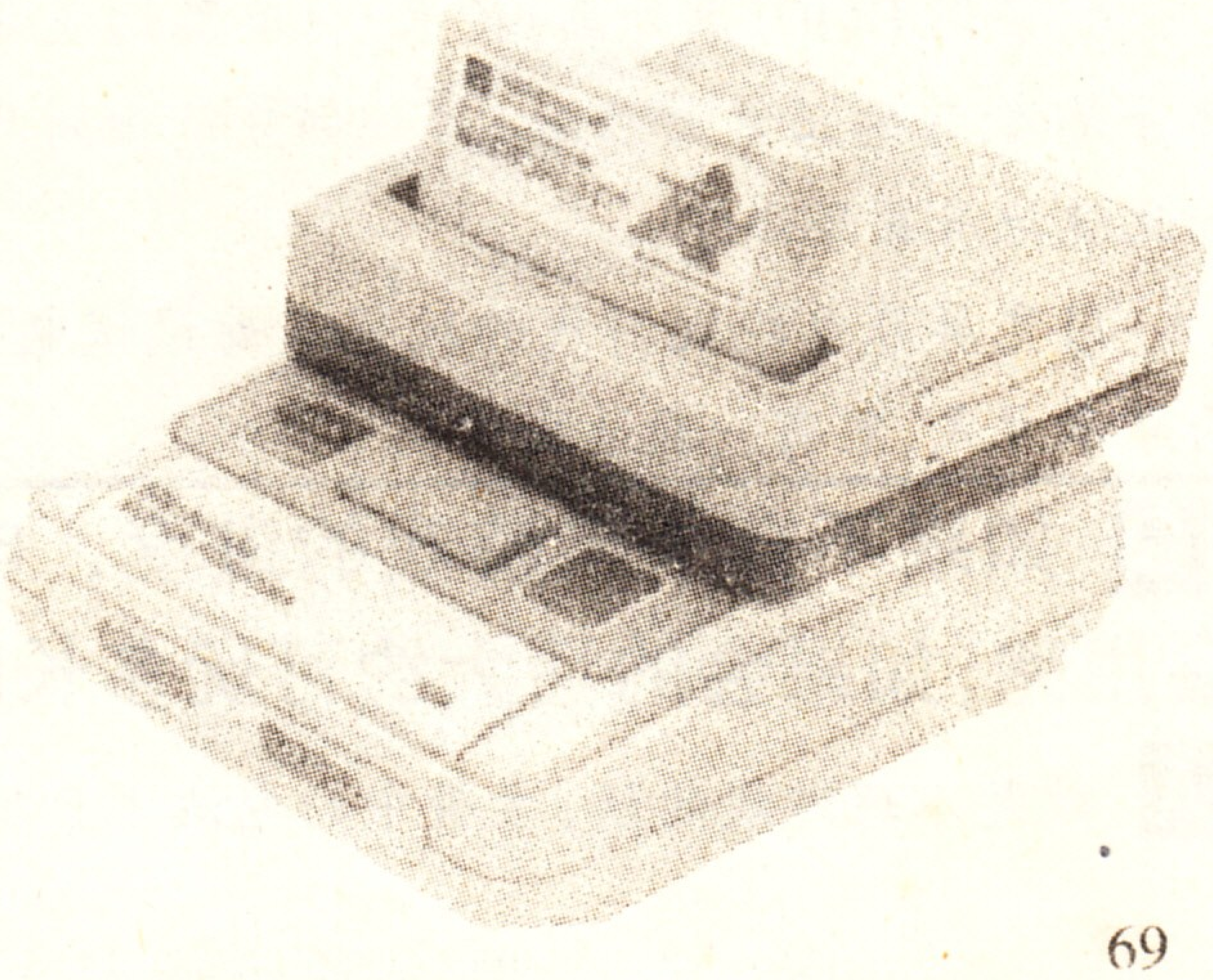
3、这种方法也许只有少数发烧友才会采用吧，那就是用高档的连接线，例如说同样是S－VIDEO线，价格却从几十元到几百元不等，高档的线在接触、屏蔽上自然优于低档线，传输信号的损耗也小，画面也就越漂亮，不过这首先是要在游戏机和电视都没有升级余地的情况下才可采用的方法，因为即使是最高档的RF输出方式也比不过最低档的AV输出方式。

Q 游戏卡带里面是什么？

A 对于一块具备电池记忆功能的游戏卡来说，它一般由五个部分组成：1、外壳；2、电路基板；3、ROM，也就是只读存储器，它将游戏程序固化在体内，不需电池来保存资料，但其中内容不能改写；4、SRAM，动态随机存储器，它能够存储玩家的不断变化的进度资料，但是需要电池来维持其中内容，一旦断电，其内的资料即无影无踪；5、电池，用来为游戏卡在关机之后提供SRAM保存资料所需的电压；6、控制IC和元件，它能让多个ROM之间或ROM和SRAM之间协调工作，不至于相互冲突或找不到所需资料。

一般的没有电池记忆功能的游戏卡它最少也要具备外壳、电路基板、ROM这三大部分。而磁碟机则是利用RAM来读进磁碟中的游戏程序从而达到仿真游戏卡的目

▶磁碟机算不算游戏卡？



的。

Q 为何有时不小心碰撞了主机会使游戏消失、死机或重新开始？

A 这是比较常见的故障现象，说游戏机坏了，但只要小心即可正常玩，说没毛病又不符实际，要是因此把辛辛苦苦玩了数十小时的进度给丢了的话，简直就是严重故障！我们把这种现象叫作“接触不良”。

最轻级的“接触不良”是游戏机输出至电视输入这部分插头和电缆的接触故障，它会使你的游戏画面突然消失或是光有声音没有图像，但不会影响游戏的正常运行，只要检查这部分的接触问题即可轻易解决。

中级的“接触不良”一般是在游戏机本体的接插件部分，如游戏卡插槽，手柄接口，电源插座，一般可根据现象判断是哪部分出问题，如游戏画面突然定格死机多是游戏卡插槽接触不良，游戏突然重新开始多是电源插座的问题，游戏角色无法控制则多是手柄接口接触不良。

最严重的接触不良要算是主机内部焊点的“虚焊”，这真是麻烦极了，只有请专业人员来检修，算是真正的故障，组装任天堂红白机或世嘉机最容易发生这类问题。

Q 宽屏幕电视，在玩游戏时为何人物变得横长？

A 首先让人吃惊的是国内居然有人用这么高档的电视来玩游戏，真是可喜可贺。宽屏幕电视是国外研制未来的高清晰度电视而留下的产物，它虽然采用的还是普通的电视接收方式，却用上了为高清晰度电视而开发的许多新技术，在画面和声音上都较普通电视出色，不过其最大的变革却是采用了 16：9 的长宽比（传统的电视长宽比是 4：3），但为了兼容普通电视的画面，宽屏幕电视一般使用了四种方法来显示图象：

1、裁去电视画面的上下两边，这样画面不会变形但损失了上下边的图像信号。

2、将 4:3 的电视画面强行压缩成 16:9，这样画面信号不损失但图像变形了。

3、采用上下边缘压缩比高，而画面中心基本不压缩的折衷方法，这样既能看到全部画面，变形也较小。

4、采用 POP(画外画)技术，将屏幕切成多个部分，一部分是 4:3 的正常大画面，另一部分是一到两个小画面，如此就把屏幕填满了。

用宽屏幕电视玩游戏的玩家不妨试试电视的多种画面显示方式，定有一款适合您。

Q 如果不存卡带游戏的进度，电池会不会用完，如果会的话大约可玩多长时间；

A 就是不玩游戏的话，卡带中的电池也会不断的放电，因此总有一天电池会没电的，所以“不存白不存”，最好的方法是一口气玩完整个游戏，这样既能够减少电池用完的危险又不会忘了游戏内容。

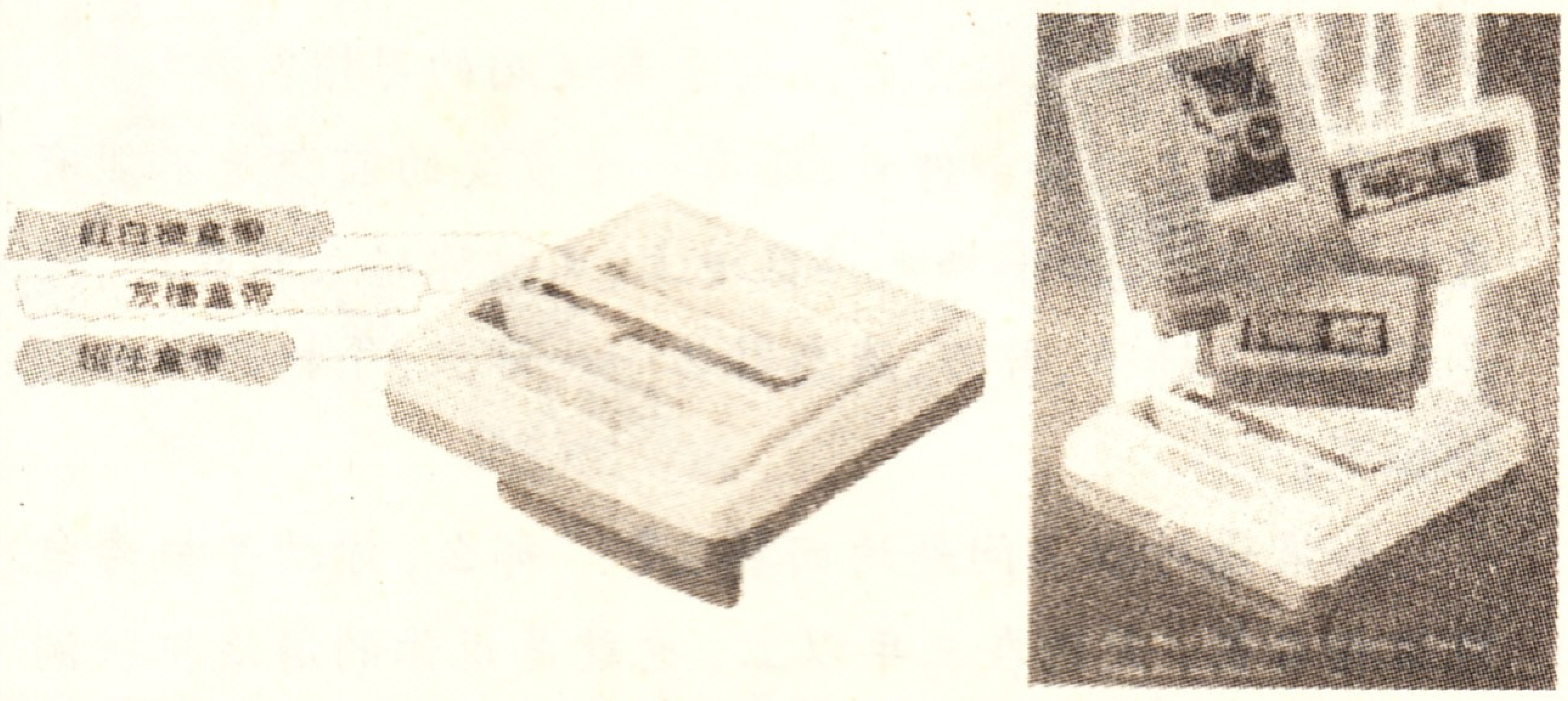
一般的电池的寿命约是三年左右，不过是从出厂开始算起，玩家无从知晓买来的卡带内的电池寿命还有多长，所以买回来的卡要早点玩，万一没电还可以找游戏商更换。

Q 为什么同是“任天堂”，在超任中不能玩任天堂的卡带？

A 虽然超任和任天堂八位机同是任天堂公司出品，但由于两者硬件结构不同的缘故，使得软件不能通用。任天堂公司在超任出厂前确实提到过要和任天堂八位机向下兼容，可是后来由于成本的原因放弃了这一想法，不过在超任主机内还可以看到留有 FC 的痕迹。

现在任天堂公司虽然为他的 GAME BOY 设计了能在超任上玩 GB 的介面卡“SUPER GAME BOY”，但由于在日本 FC 已全面停产，也不出新的软件了，所以自然不会去再为 FC 做能在超任上玩 FC 的介面卡。

不过令人吃惊的是，这一空白居然却由国人填补了，在香港市场上出现了一种叫“万用宝”的介面卡，把它插到超任上，就可以玩日版或美版的任天堂八位卡。



▲神奇的“万用宝”出现在香港市场

Q 有些没有电池却能记忆的卡带是如何工作的？

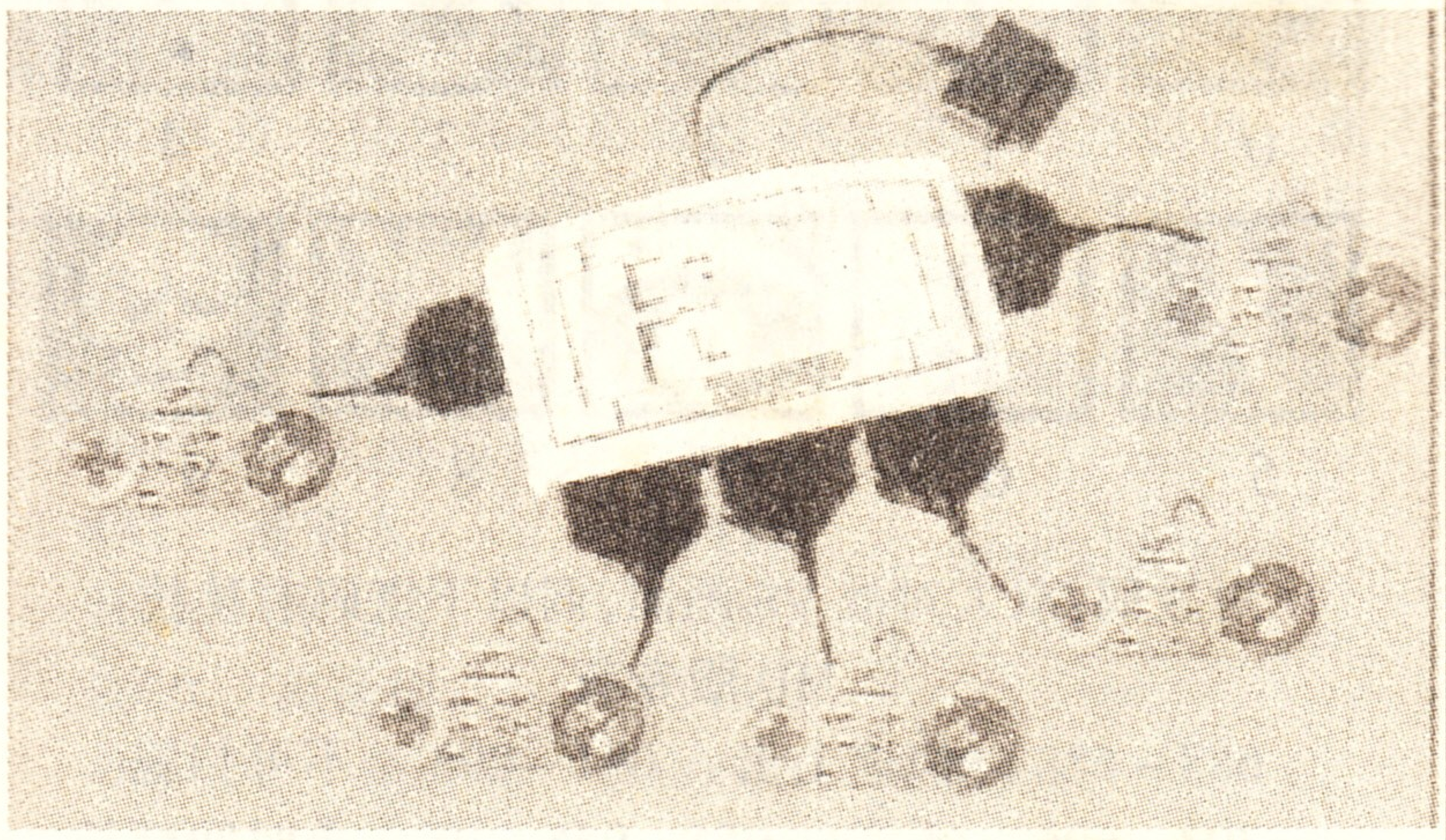
A 听起来似乎不大可能，但确实有这种卡带存在，例如世嘉的《忍者武雷传》就能不用电池而记住进度。实现这种方式要有二个条件：一是卡内有一个较大容量的电解电容，它具有类似电池功用，能够保持一段时间的电压供记忆用，二是该游戏的记忆内容必须特别少，如《忍者武雷传》只需记住十位角色的几项数值和关数，若记忆内容太多，电容的电很快就会放完。

不过现在的 RPG 或 SLG 游戏中要记忆的东西实在太多了，几十位角色的各种数值、敌人的状态、所在的详细位置……所以电容就顶不住了，必须用电池才能记住较长时间。

Q 超任"多打"装置最多能接几个手柄?

A 目前可接最多手柄的是"六人分插"装置,它自身可接五个手柄,把它接到超任的1P插座上,再算上2P手柄,就能实现最多六个人一起玩游戏。

适用于该装置的超任游戏有:BOMBERMAN(爆破人)系列,圣剑传说2,FORMATION SOCCER 2,全日本摔角,FINAI SET TENIS,热血躲避球,GO GO DODGEBALL,NHL ICE HOCKEY,NEL FOOTBALL……



▲手柄变成"六脚蜘蛛"

Q 为什么美版超任和日版超任的卡带不同?

A 要是这么回答:"因为美版超任和日版超任主机有不同",你一定又要问:"为什么美版超任和日版超任主机不同?",索性一并作答吧。

任天堂(世嘉也一样)为了防止卖向国外的游戏主机和卡带回流向日本造成价格混乱,便设计了日本国内用和专向国外出口的两类游戏主机和卡带,并使它们不能通用,同时在设计造型时也考虑到东方人细腻和西方人粗旷的性格,分别将两款主机和卡带设计成流线型和方块型。

但是为了降低制作成本,游戏卡带内的芯片通常都是一样的,这样,只要设法把美版卡插入日版机或相反,就能不分美日版照常玩游戏了。

Q 为什么游戏会有名式各样的难度,为什么不可以统一成一个难度?

A 游戏中设计多种难度是为了满足不同水平玩家的需要,或让爆机的玩家进行下一个难度继续探求游戏的和奥义,从而也提高了游戏的耐玩性。

早期的任天堂FC游戏由于容量的限制太多只有一种难度,总是让有些玩家感觉太容易而另一些感觉太难,这也让厂家为难度问题伤透了脑筋,后来一些游戏设计成爆机一次后难度便加大,但也存在着必需先爆机一次而不能直接选高难度的缺点。

自16位机面世后它的游戏大多有难度选择,键位设定这些灵活的功能,甚至后期的一些FC游戏如《帝国战机》也设定了难度选择功能。不过到如今一些大型的RPG类游戏由于要花数星期乃至数月的时间才能玩到头,而且玩家通常也不会再玩第二遍。再说通过不断练级几乎不会有打不过的敌人,所以一般不设定难度选择,游戏难度则设定在中上级。

Q 如果把各种输出同时输出,会怎么样?

A 你也许会为这样做的后果抱以担心态度,不过大可不必了,例如说将超任的AV线接一台电视,RF输出接到另一台电视上,其结果……两个电视出现了同样的画面和声音,你还会比较出AV输出比RF输出强得多,明白了吗?

在大百货商场或某些特殊的地方,你应该见过由许多电视落在一起组成的电视墙,它们放的都是同样的画面,你能想象它们都是游戏画面的情景吗?这样就可进行一次游戏大赛了,事实上,每年在日本的国技馆都会举行游戏大赛,用的就是这种方法。

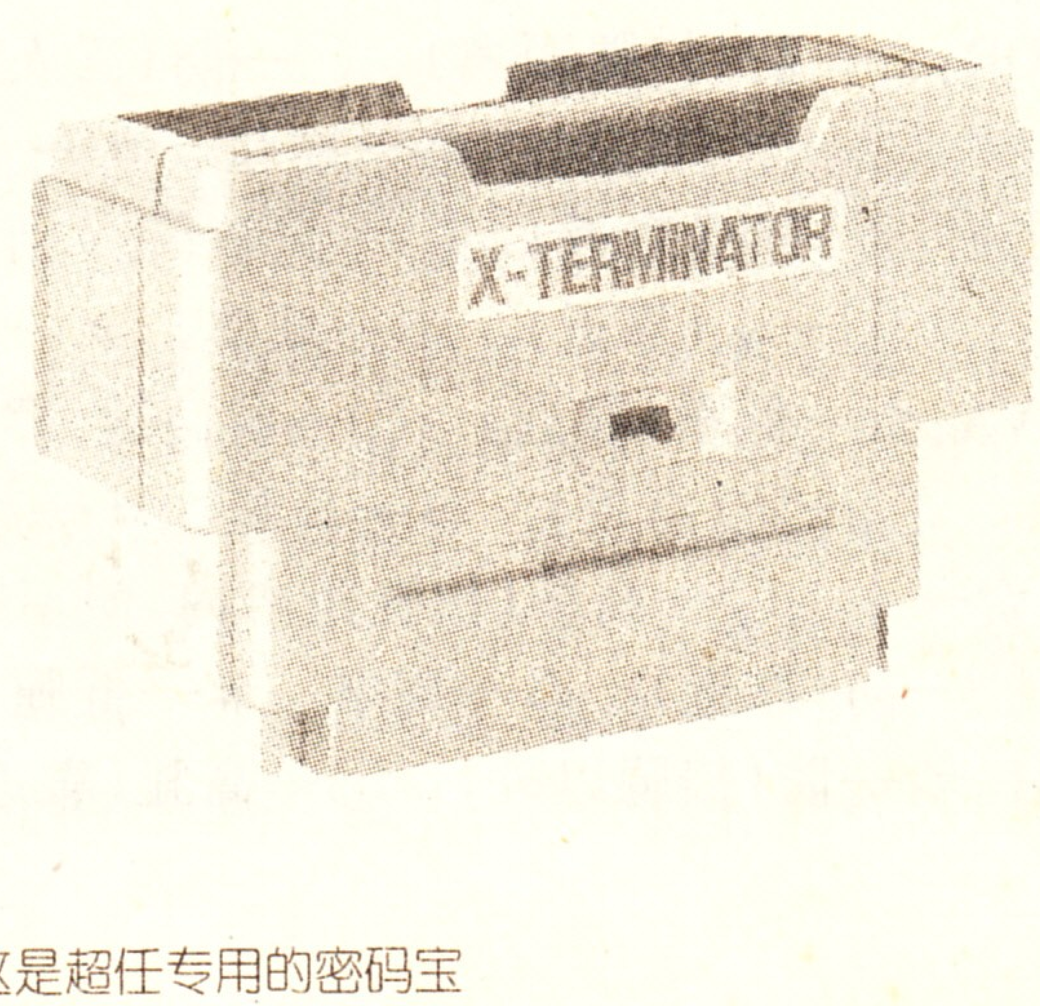
另外,观察一下你的电视有无AV输出功能,有的话就可以将它和另一台电视的AV输入串起来,这样就不用在游戏机上输出两路信号了,用这种方法可串接多台电视,不过要组成电视墙可就不行了(信号会越来越弱直至看不清),那就必须用专业的视频分配器来完成这项工作。

Q 金手指和密码宝是什么东西?

A 在玩游戏之余,很来玩家都希望自行修改游戏程序,金手指和密码宝就是用来修改游戏程序的工具,它们相当个人电脑上用的PCTOOLS或GB4这类可修改游戏的工具。

金手指能够直接修改游戏程序,但只能用于碟机用户,而且通常一行金手指只可修改三个地址位,一般都要靠厂家或书刊公布的的金手指密码,玩家要想自行摸索出金手指密码几乎没有可能。

相反,密码宝却有很大灵活性,它适用于磁碟机和游戏卡带,玩家可自行用之追踪游戏寻找密码,并且在使用密码宝秘技时,秘技可随时使用,亦可随时中途退出或再次使用。



▲这是超任专用的密码宝

秘技天地　秘技·偏方

《真人快打Ⅲ》秘技总动员

MD 版

首脑秘技：在菜单画面按 C→A←A↑C→A←A↑，可出现“KILLER CODES”选项，内有 QUICK END(简易必杀) SMOKE(对战时选 SMOKE)，BOSSES(对战时可用首脑)，PLAY HIDDEN GAME(玩小蜜蜂)。

密术秘技：在菜单按 BA↓←A↓C→↑↓可开起密术，TIME(时间开关)，WIN SCREEN(胜利画面)，KOMBAT ZONE(战场选择)。

作弊秘技：在菜单按 AC↑B↑BA↓可开起作弊菜单，SOUND TEST(音效测试)，CONTINUES(续关次数)，BIO-SCREEN(个人介绍)。

选用 SMOKE：出现 MK3 大标志时，按 ABBA↓AB-BA↓↑↑如果屏幕变红并听见绍康说“SMOKE”即正确。

简易必杀：☆必杀一，○必杀二，□兽化，△还童，#友谊(使用简易必杀，必须在秘技中设定相关必杀技)。

山水：☆○——按住低拳二秒，靠近对手放开
□——扫腿距离内蓄高拳三秒放开
△——低腿　#——↓

SINDEL：☆—跑+防(靠近)　○—防(扫腿距离)
□—高拳(靠近)　△—↑　#—↑

JAX：☆—防(靠近)　○—低腿(三人距离左右)
□—蓄低拳并放开(靠近)　△—低腿　#—低腿

KANO：☆—高腿(扫腿距离)　○—蓄低拳靠近并放开
□—蓄高拳，靠近，放开　△—低腿　#—高腿

刘康：☆—低腿　○—防+跑　□—↑(靠近)
△—高腿　#—↓+跑

桑亚：☆—跑　○—↓+防+跑(三人距离)
□—蓄低拳，靠近，放开　△—低腿　#—↓+跑

STRYKER：☆—低腿(三人距离)　○—防(靠近)
□—防(扫腿之内)　△—高拳　#—轻拳

SUBZERO：☆—跑(扫腿之外)　○—跑(靠近)
□—↑(靠近)　△—高腿　#—轻拳

CYRAX：☆—跑(靠近)　○—高拳　□—↓(靠近)
△—高拳　#—↑

SEKTOR：☆—防(扫腿距离)　○—防(三人距离)
□—↑(靠近)　△—高腿　#—↓

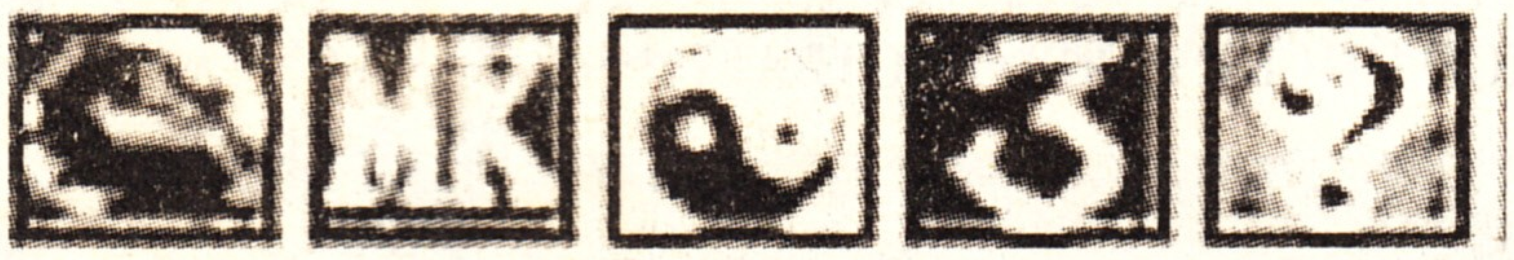
午夜之狼：☆—防(靠近)　○—高拳(三人距离)
□—↓(靠近)　△—低拳　#—↓

SHEEVA：☆—低拳(靠近)　○—蓄高腿，靠近，放开
□—防(靠近)　△—高腿　#—高拳

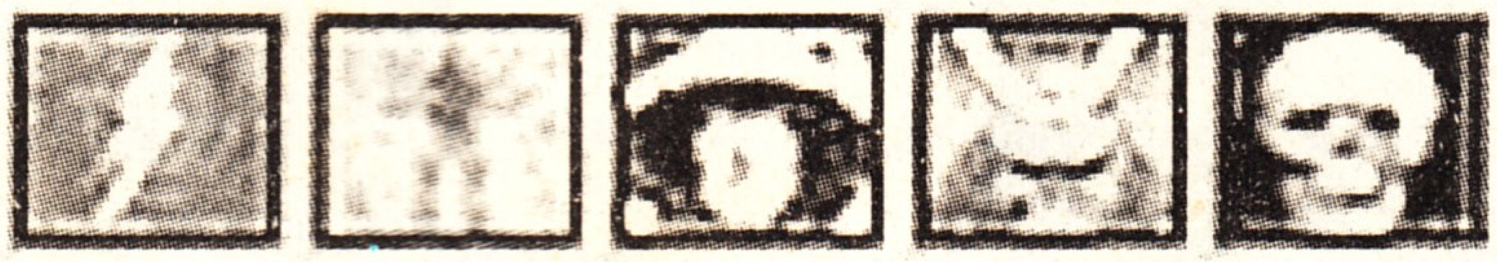
空佬：☆—↓　○—高拳(扫腿距离内，但不贴身)
□—防(靠近)　△—高拳　#—低腿

KABAL：☆—防(扫腿以外)　○—高腿(靠近)
□—蓄高拳(靠近)　△—低腿　#—↑

SMOKE：☆—↓(四人距离)　□—防(扫腿之外)
○—防+跑(扫腿距离)
△—高腿　#—高腿



0　1　2　3　4



5　6　7　8　9

对战码：双人对战 VS 画面，调以下密码有秘技。

MD 版专有

688-688	快速上击	091-293	不可扫腿
303-606	不详	955-955	超必杀时间延长
494-494	时间超快	999-995	不可连击
011-971	慢慢减血	082-771	不可投、扫
929-646	随机变身，半血，不可扫腿		
911-911	胜利后有些按键失效		
006-040	前赴后继	667-000	时间关闭
707-000	1P　1/4 血格		
000-707	2P　1/4 血格		

SFC 版

选绍康：菜单时按 XBAY↑←↓→↓

选莫塔罗：菜单时按 SELECT，AB→←↓↓↑↑

选 SMOKE：在 COPYRIGHT 画面按住←A，当 WILLIAMS 画面出现时按住→B，当“There is no……”字样出现按住 XY，如果输入正确，SMOKE 会走过屏幕。

随机选人：选人时按↑+START

不详：1P 手柄逆时针转，2P 手柄顺时针转

战斗中换人：单打时按另一手的 START(暂停功能必须打开)，再按自己手柄的 START 就可重新选人。

音效测试：在菜单时按 AYBX。

SCOTT 菜单：在菜单时按 XBAY↑←↓→↓，里面包括投、防、扫、随机变身四项的开关，还有无限跑、快速上击、快战、绍康、玩角子机等开关。

KOOLER STUFF 菜单：在菜单时按 SELECT，AB→←↓↓↑↑里面包括双倍受伤、双倍破坏、一键必杀、SMOKE 开关、绍康开关、莫塔罗开关、强力攻击、补血、30 次续关的选项。

KOOL STUFF 菜单：在菜单时按↑↑↓↓←→A-BA，里面包括时间开关、20 秒的必杀技(有 20 秒的时间输入必杀技)、打小蜜蜂、选场地、看制作群等选项。

一键必杀说明：出现“Finish him(her)”时按：

B = 必杀一(靠近)　X = 兽化
Y = 必杀二(远)　R = 还童
A = 友谊之礼　L = 特殊场地

超任专有的对战码

445 - 445	时间关闭	449 - 449	幻影人形
987 - 655	玩角子机	012 - 012	时间关闭,可长血
432 - 234	时间关闭,破坏力有限	191 - 191	快战
120 - 120	边打边看制作群	989 - 898	团体战
221 - 557	随时打上天花板	944 - 944	一局,一键必杀

IBM - PC 版

PC 版有一部分秘技是通过 DOS 命令行开启的，在 DOS 下键入 MK3，空一格，后面跟着输入以下数字，然后回车进入游戏即可。

666	可用 SMOKE	603015	慢速模式
1995	人物随机变身	8888	四种人物变形
831	透明人	1111	四种人物变形
9966	背对背	12345	四种人物变形
8000	高速模式	54321	四种人物变形
4862222	防必死	1000000	可用关底
NO BLOOD	无血腥	BLOOD	恢复血腥
NOVIO LENCE	无必杀	VIOLENCE	恢复必杀

IBM - PC 专有的对战码

239 - 494	扫关闭	334 - 000	1P 1/2 受伤
101 - 000	1P 可长血	000 - 334	2P 1/2 受伤
000 - 101	2P 可长血	552 - 255	两人双倍受伤
303 - 303	两人可长血	334 - 433	两人 1/2 受伤
202 - 000	1P 自动掉血	972 - 279	时间关闭
000 - 202	2P 自动掉血	348 - 279	110 秒战斗
404 - 404	两人自动掉血	552 - 000	1P 双倍受伤
978 - 243	慢速两者双倍受伤加自动掉血		
342 - 879	快速两者 1/2 受伤加自动长血		
000 - 552	2P 双倍受伤		

MD、SFC 通用对战码

100 - 100	不可投	000 - 707	2P 1/4 血
020 - 020	不可防	688 - 422	黑屏战斗
987 - 123	无血格	460 - 460	随机变身
033 - 000	1P 半血	985 - 125	黑屏 + 变身 + 无血格
000 - 033	2P 半血	466 - 466	无限跑
707 - 000	1P 1/4 血	642 - 468	打小蜜蜂
969 - 141	胜者对 MOTARO	769 - 342	胜者对 NOOB
033 - 564	胜者对绍康	205 - 205	胜者对 SMOKE

招式补遗：

①使用友谊之礼与还童术的回合不可防

②使用“MERCY”(即‘展示仁慈’)要在第三局，当出现“FINISH HIM(HER)”时，按住跑，↓↓，放开跑，即可给对手仁慈的加上一点血。

③兽化技要在第三局使用“MERCY”后再次击倒敌人，才可使用兽化技。

SMOKE 招式： 鱼叉：←←，低拳
传送上击：→→，低腿
隐身：↑↑跑(再次输入可现身)
空摔：空中按防
必杀一：↑↑→↓(四人距离)
必杀二：按住跑 + 防(↓↓→↑)(扫腿距离)
兽化技：↓→→，防(扫腿以外)
友谊之礼：跑，跑，跑，高腿
还童术：↓↓←←高腿
特殊场地：→→↓低腿

绍康招式： 肩顶→→低拳
斜上突击：→→高拳
晕锤：←→高拳
火球：←←→低拳
辱骂：↓↓，低腿
笑：↓↓高腿

MOTARO 招式： 扪面：→→低拳
火球：→↓←高拳
尾扫：↓ + 低腿
传送：↓↑

《真人快打Ⅱ)雷电第三种必杀技 Fergality：

此必杀技只有 MD 版才有。首先按本刊去年 12 号中《MK2》的秘技调出测试菜单，在该菜单中将格斗场地调为 6，最后一项 Oooh，NASTY 调为“√”，进入游戏后选用雷电，出现“FINISH HIM(HER)”时，输入←←←，防，可看到雷电第三种必杀。

(以上由软体动物供稿)

秘　技

《蛮人争霸战》　MD　FP = 7

使力量提升的密码： 在主菜单中，选择 RESTORE FROM PASSWORD 输入下列密码后按 START 键，当画面下方出现“Cha Ching”字样时表示成功，按 B 键退出，在游戏时便可获得相应的功能。输入 RUBE 会使对手无头同时体力最大；输入 FQSTER 会使对手全变成黑色的；输入 2LT 比赛无时间限制；输入 HYPER 游戏速度加倍；输入 MAXX 比赛时己方不受伤害；输入 MRBUCKEYE 比赛不注重你选择了什么；输入 WEASEL 对手的个子会变小；输入 NUCLEAR 对手的颜色会变得很奇怪；输入 SUPERG 电脑自动被设定成最高难度。

《飚车王 3》　MD　FP = 7

超级密码： 进入 OPTIONS 中，选择 SET PASSWORD 输入密码 15S9　PU03，就会得到 200000 元钱及时速为 200 英里的 Wild Thing 2000 型赛车。

《光之继承者》　MD　FP = 4

隐藏之 100 关地点大公开： 本刊 95 年第 10 期中本栏目之隐藏 100 关没有写出具体地点，今公布如下：在最后寻找绿魔兽植物精灵的路上，经过恐怖的黑森林，地上不时会有僵尸冒出阻碍王子的前进，在森林行走路途中，一直向屏幕左方前进，走至尽头，路线只剩下向下方的了，这时左方有一棵单独的大树，你只要站在此树下，即可坠入

深渊，进入传说的100层隐藏关。

《实况世界足球2》 SFC FP=9

制造超级球队：本刊96年第一期“秘技天地”栏目中刊登了这条秘技，但因工作失误，未将在菜单中的选项说明，今在此补正：在第一场比赛开始前，应在菜单中选择“パラメーター”一项，即可给队员加能力值了。

偏 方

《三目童子》 FC FP=5

增长金钱的白母鸡：游戏中会有许多地方隐藏着增长金钱的白母鸡。在第2-2关的末尾，先不要急着过关，反过身打几枪，一会儿白母鸡就会出现；在第3-2关刚开始登上高塔，然后跳入左边的一根横梁上，向左开枪即可；在第4关船舱的中部（周围有几只木箱子和螃蟹），在放有箱子的最高的横梁上向左开枪即可；在第4关的甲板上，一直接住B键不放会招来幽剑，但它不会攻击主角，踩着幽剑跳上桅杆，一边跳一边开枪即可；在第5关飞船的内部，打败独眼BOSS后见到三扇大门，进第二扇门后即向左打枪即可。

山东淄博　逢锦鹏

编者按：你写的秘技很多，大多不得要领，语言叙述也欠佳，多练几次笔吧！对你所提的关于《真人快打Ⅱ》的问题可在本刊95年第3期（总第8期中找到）

《火箭骑士Ⅱ》 MD FP=7

选关密码：

第二关	绿骑士	绿推进器	蓝骑士	红宝石
	红骑士	红骑士	红推进器	绿剑
第三关	黄骑士	绿推进器	黄骑士	红宝石
	红骑士	红宝石	绿推进器	绿推进器
第四关	蓝骑士	绿推进器	绿骑士	红宝石
	红骑士	红宝石	绿推进器	绿推进器
第五关	红推进器	绿推进器	红骑士	红宝石
	红骑士	红宝石	绿推进器	绿推进器

北京　王嘉

编者按：《电子游戏节目十年》还会与读者见面的。FC的许多《龙珠Z》游戏没有用电池记忆，是因为它们使用的是IC记忆。

《异形战士》 MD FP=6

选择游戏速度：在游戏中暂停，在画面的正下方有“SPD→”的标记，按方向键的左右可调“→”的数量，最多四个，最少一个。“→”越多游戏速度越慢，对于打BOSS很有帮助。

广东清远　KEVIN

《超级炸弹人3》 SFC FP=7

选关密码：第一关0704，第二关3200，第三关2711，第四关3870，第五关4501，第六关0606

桂林　曹赞

《梦幻模拟战》 SFC FP=5

隐藏商店：在一开始游戏的时候，在道具装备的画面中将光标指在“购入”上，然后顺序输入左右右下右上A，便可进入隐藏商店，其中可买到强力武器“DRAGON SLAYER”。

选版法：进入LOAD画面中，顺序按上上下上下左右、SELECT、A，如此便可自由选版。　桂林　曹赞

《鬼神童子》 SFC FP=6

露特拉增值法：在这个游戏中鬼神的最大光技很珍贵，但只要在标题画面中选择CONFIG，在CONFIGURATION画面中顺序听MUSIC的007、002、009，之后在玩游戏时，前鬼的“露特拉”便会变成3个。　桂林　曹赞

编者按：你的秘技很新，但你可以得到的秘技别人也可以得到呀！而当投稿重复时，当然要按先后顺序登，所以今后你再投稿的话一定要赶早。

《天使之翼J》 SFC FP=7

选关密码：

第二关	GEOK	ALBA
第三关	EEOK	ALDA
第四关	AENK	CLMA
第五关	AFDK	CLHB

北京　熊延峰

《篮球飞人3》（SD版） SFC FP=7

选关密码：

第二关	スポーツマンですから
第三关	おれはバスケットマン
第四关	はうりをよぶおとこ
第五关	スーパーリバウンダー
第六关	スーパーてんさいじ
第七关	さいごのいす
第八关	てんさいのおかげ

北京　熊延峰

编者按：关于《时空之旅》存盘一事确如你所说，然碟机不同亦有不同，本人的碟机玩《前线任务》、《实况世界足球2》在记忆时就不用换区。你祝我们能多些银子，也同样祝福你吧！可是你怎么知道有纪的事的呢？天才，告诉我！

《时空之旅》 SFC FP=5

得到最强武器：在游戏后半段，现代（AD1000年），从一位大婶手中得到一把铁锹，然后回到中世纪（AD600年），就可请一位修理工大叔（还有他的四个儿子）去修复骑士之墓（当然，还得付一定报酬）。打败墓中的骷髅兵后，来到一块墓碑前，必可得到青蛙骑士的最强武器——骑士之剑。在中世纪（AD600年）得到彩虹石后，再回到现代（AD1000年）的王宫，去解救即将受审的国王。打败怪物后，回到存放彩虹石的房间，可遇见能修复断剑的老者。同他交谈时，会出现两个选项：第一项是完成一件最强装备；第二项是完成三件最强装备，其中包括主角的终极武器——必杀之剑（红色，必杀技出现率高达90%）。

沙市　郭飞(GOFFEE)

编辑部 THE STORY

—勇者篇—

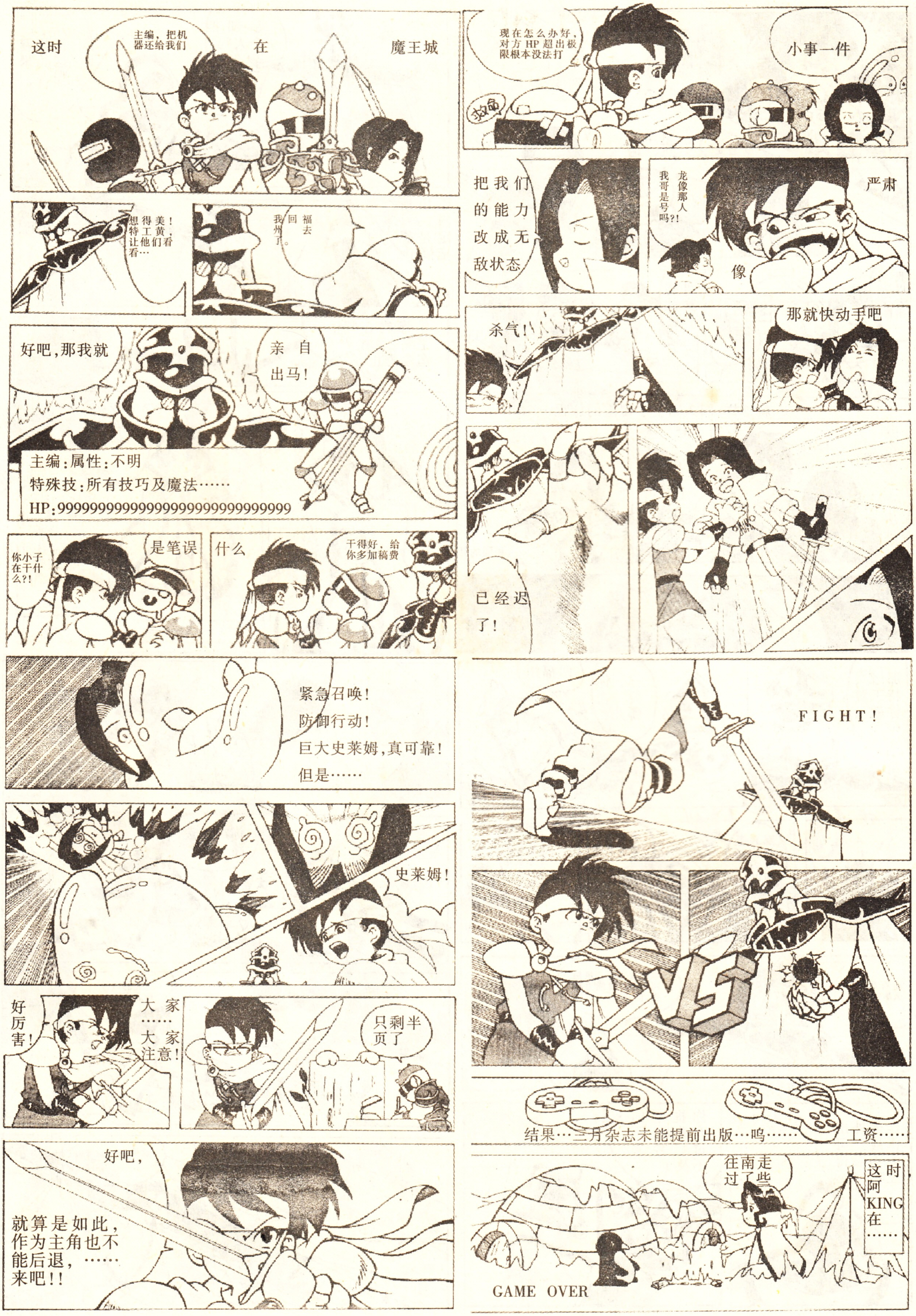
制作:AKIRA

协力:童礼军




无类＆影 子之无类
属性：火
HP：220
特殊技：喷火
为何大白天在地上睡觉？
不会被人看破吧！
而且……
杂志社的游戏机和软件都上哪儿去了？
SHADOW
·PHOENIX
属性：风
HP：329
特殊技：手里剑
爆炎龙
影分身
胧天舞
软体动物＆
史莱姆
属性：水
HP：210
特殊技：替身召唤
SULAIMU
你说游戏机和软件怎么了？
难道——
什么？！
NO
看上去受到了不小的打击……
表情真夸张
可是机器和软件到底被谁拿走了呢？
我倒是还有电脑玩啦！
呱嗒呱嗒
怎么搞的？！
这要问你
立即交稿！
否则永远销毁机器和软件！
主编和特工黄
哈哈哈你们的磁盘就是这种下场！
拆游戏机真令人兴奋不已
真是想都不敢想的景象……
我绝不允许这种事发生！
龙哥所欠的稿子
战斗！战斗！
你们！！
很快就能完成
有 PC 可玩


拿出勇者的样子来！整理装备出发!!
说到装备嘛
就当是玩一趟
就当是修行吧
我可以向大家出售
SHOP
别想发战争财
就这样，四人踏上了冒险的旅程……
行くぜ！
GO！
去吧！
又不是老外，非要用英文和日文重复相同的话
那么，特工黄你就去…
你、你要去哪儿？
回福州
那水晶球太过时了，所以
我想要一台分辨率为1600×1200的彩监
明白了，给你加薪水就是了
还有什么事？
主编大人呀，虽然阿KING的能力很强，但…
让他外出作战，可太不靠得住哟
而且是外号“良牙”的家伙
你提醒的有道理，不过已经来不及了
是那四个人吗？
正朝着这儿来呢
不出所料，一定是想拖稿了
就交给你去应付吧！
尽管放心吧，主编。迄今为止
还没有人能够胜过我的魔法的呢
我去教训他们
嗖
就要到了
你也迷路了吗？
这儿的风沙比北京还大
这里是？……

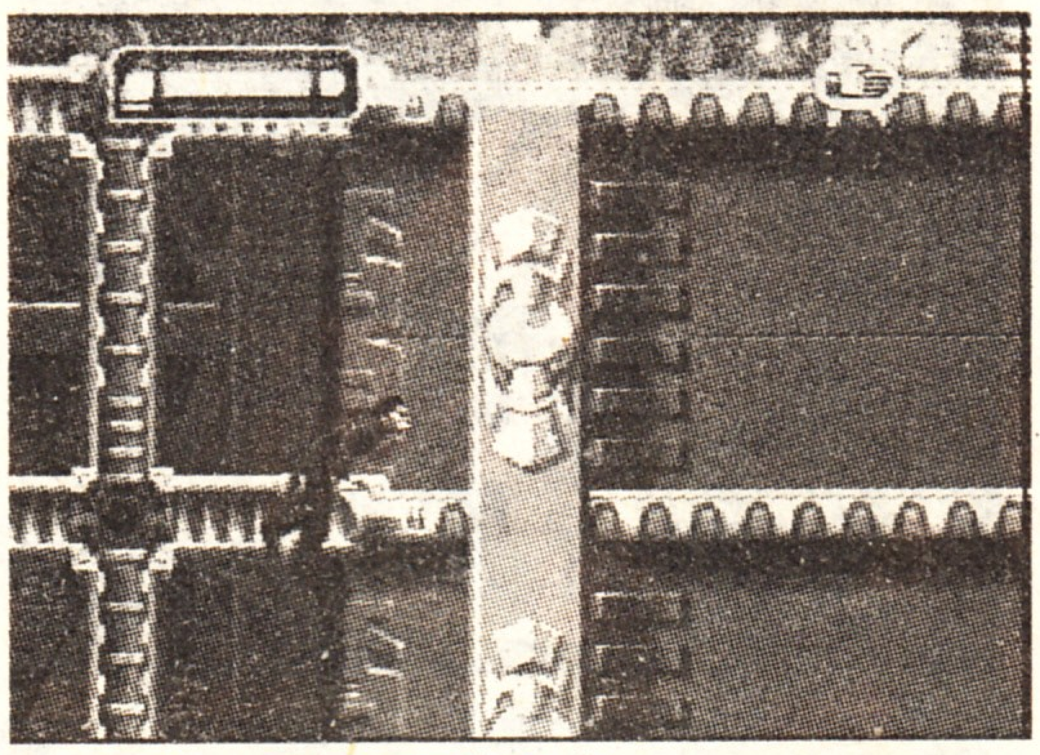


这时
主编，把机器还给我们
在
魔王城
想得美！特工黄，让他们看看…
我回福州去了。
好吧，那我就
亲自出马！
主编：属性：不明
特殊技：所有技巧及魔法……
HP：9999999999999999999999999999
你小子在干什么?!
是笔误
什么
干得好，给你多加稿费
紧急召唤！
防御行动！
巨大史莱姆，真可靠！
但是……
史莱姆！
好厉害！
大家……大家注意！
只剩半页了
好吧，
就算是如此，作为主角也不能后退，……来吧！！
现在怎么办好，对方HP超出极限根本没法打
救命
小事一件
把我们的能力改成无敌状态
龙像那人我哥是号吗?!
严肃
像
杀气！
那就快动手吧
已经迟了！
FIGHT！
VS
结果…三月杂志未能提前出版…呜……
工资……
往南走过了些
这时阿KING在……
GAME OVER



星舰迷航记

机种 MD	厂商 PLAYMATES
类型 AVG	容量 8M


▲攀爬是一项很重要的技术。

空间站上出现了破坏者，你该怎么办？

深层空间九号，空间站日志：星年46871.6

指挥官本杰明·希斯考汇报。

由于附近星系的政治骚乱，使得来我站参观游览的游客日益减少，目前我们的工作已经很难做了，几近停止。如果我们不能采取有效并强力的措施来抑制这种状态，那么我们的空间站将成为无人光顾的“鬼站”，成为一片死寂的废墟。

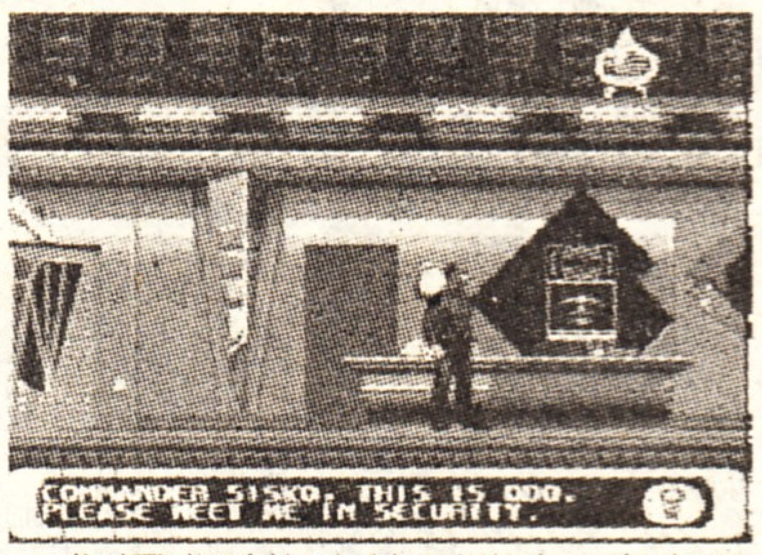
这款在MD上较少见的AVG游戏，让你成为这样一名空间站的指挥官，而正值站上出现了危机，如何率领大家渡过危机，就要看你的指挥能力了。

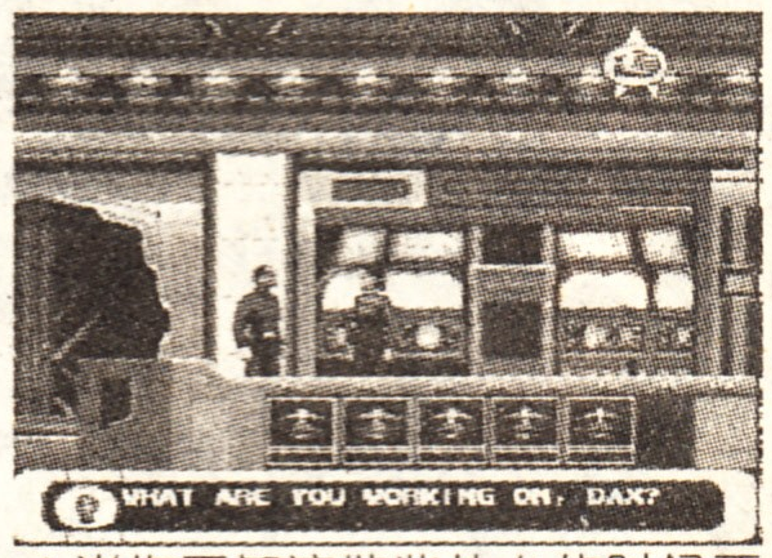
“希斯考指挥官，我是奥都，请到我这儿来。”监视器中传来了属下的声音。

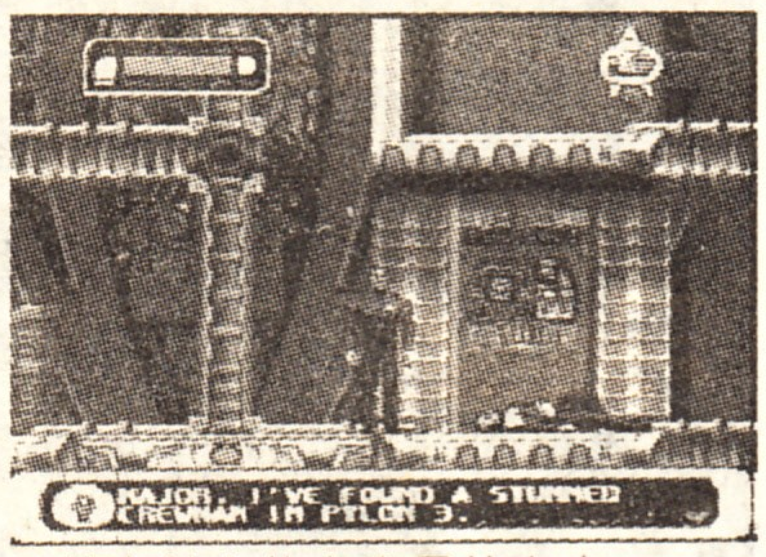
“好的，我这就来，奥都。”

你的工作开始了！


▲茫茫的星海出现了什么危机呢？


▲指挥官希斯考接到消息，事态已经很严重了吗？


▲当你不知该做些什么的时候不妨问一下空间站中的工作人员。

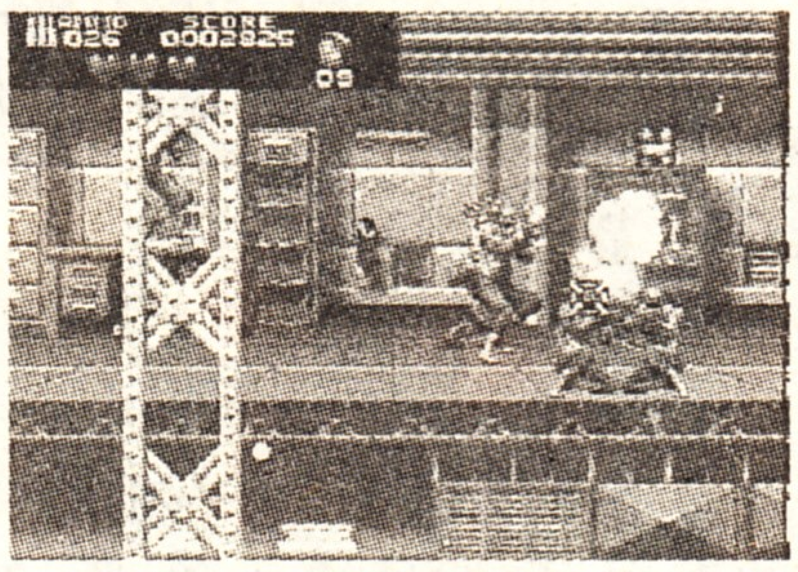

▲躺在地上的究竟是什么人？

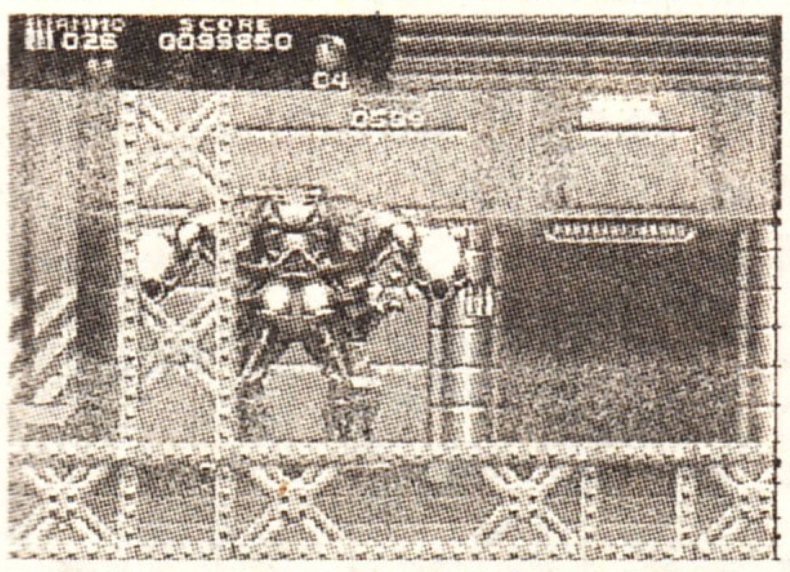
BODY COURT

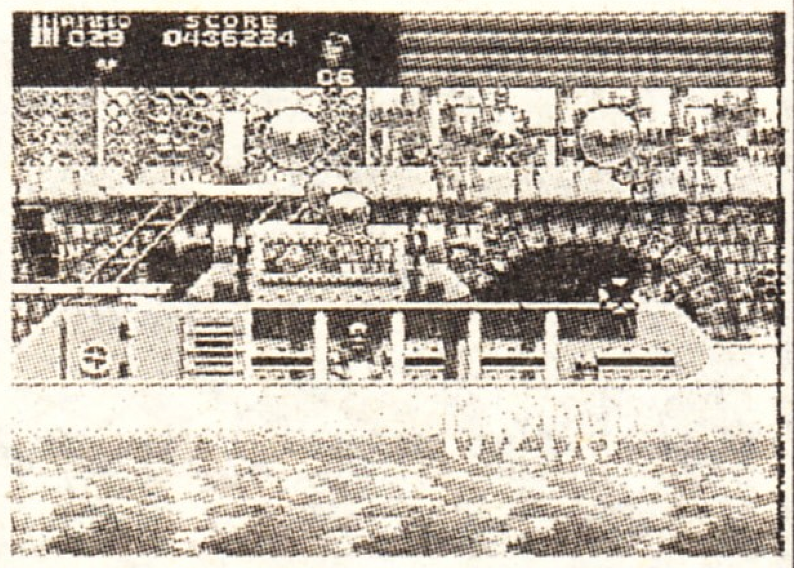
机种 MD	厂商 PROBE	类型 STG	容量 8M

“嗒嗒嗒嗒嗒嗒嗒嗒嗒嗒……轰——！”

这是一款极为火爆的主视角的射击游戏，可外接光线枪，还可以两个人同时玩。故事大致是两名英雄持枪闯入敌基地，并利用途中得到的各种武器消灭包括生化人及各种战斗机械所组成军队。游戏配色效果好，背景音乐动感十足，并充分发挥了MD主机处理活动块能力强的优点，一屏中的敌人及从天而降的宝物可达数十个呢。


▲这是一款主视窗的射击游戏，依靠操纵光标来瞄准敌人。


▲打关底时一定要找准其弱点，若只是一通乱打，则会无功而返的。


▲游戏越往后，敌人的攻击越疯狂，所以最好与朋友一起玩，通关会比较容易。

美少女战士

机种 MD	厂商 MA—BA	类型 ACT	容量 16M

可爱的五名身着水手服的少女再度出击！

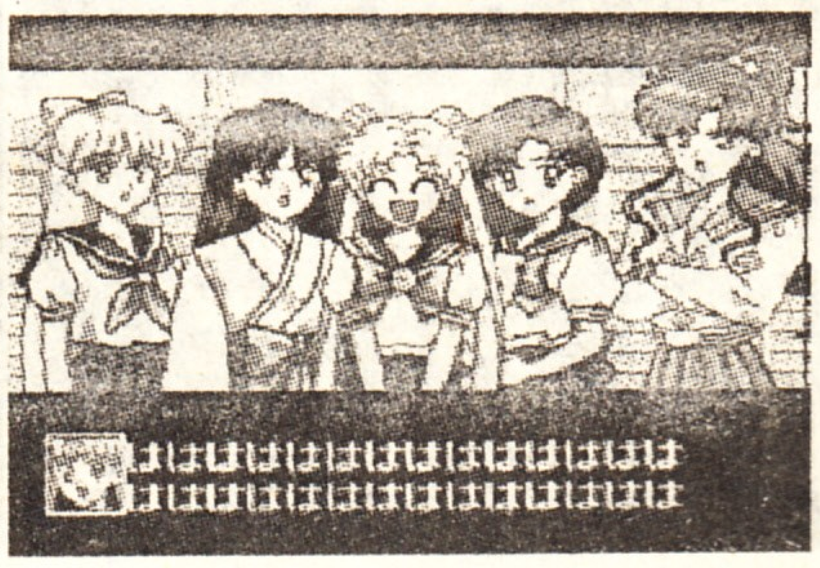
武内直子的漫画作品《美少女战士——Sailor moon》所改编的动作游戏，由经常改编漫画作品的MA—BA制作而成。



五名可爱的高校女生——月野兔、水野亚美、火野丽、木野瞳和爱野美奈子，还有那位神秘的假面又一次卷入了一场争斗，这五位身着水手服的美少女能否消灭敌人、查清事实的真相呢？看你的啦！



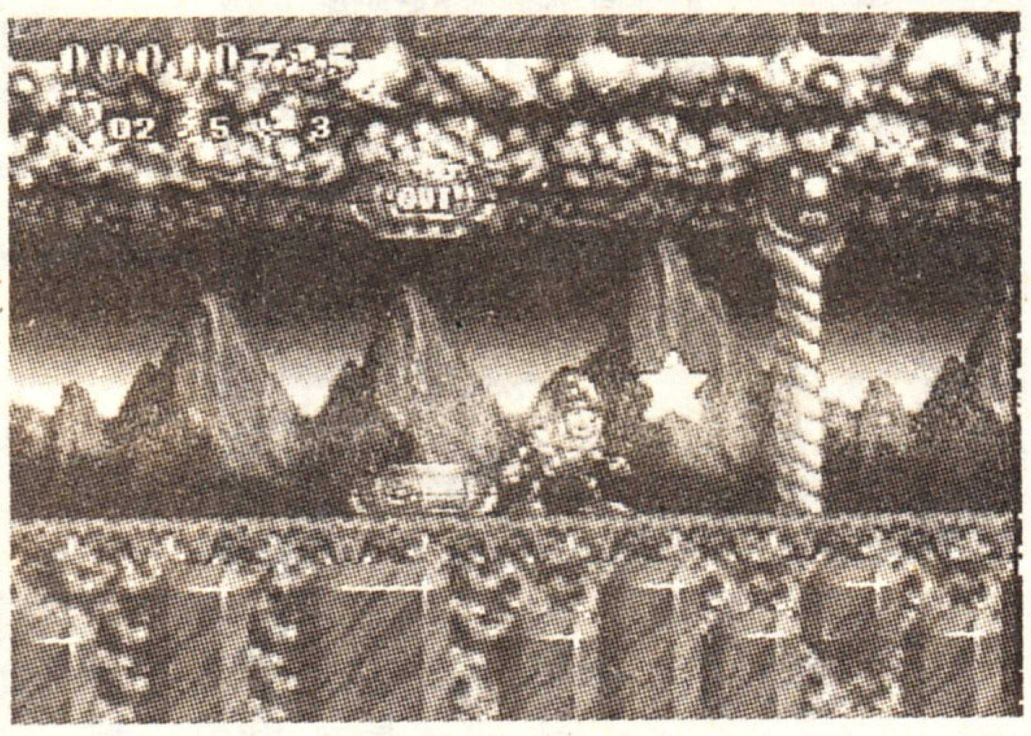
▲黑暗王国究竟想要做什么？


▲虽然身处危险之中，我们的主人公仍是笑得那么开朗。



铁头

机种 MD	厂商 Spectrum HoloByte
类型 ACT	容量 8M



▲救起这个小星星后就可以通过传送装置去其他的地方。

星星知我心，你可曾听它们在呼救！

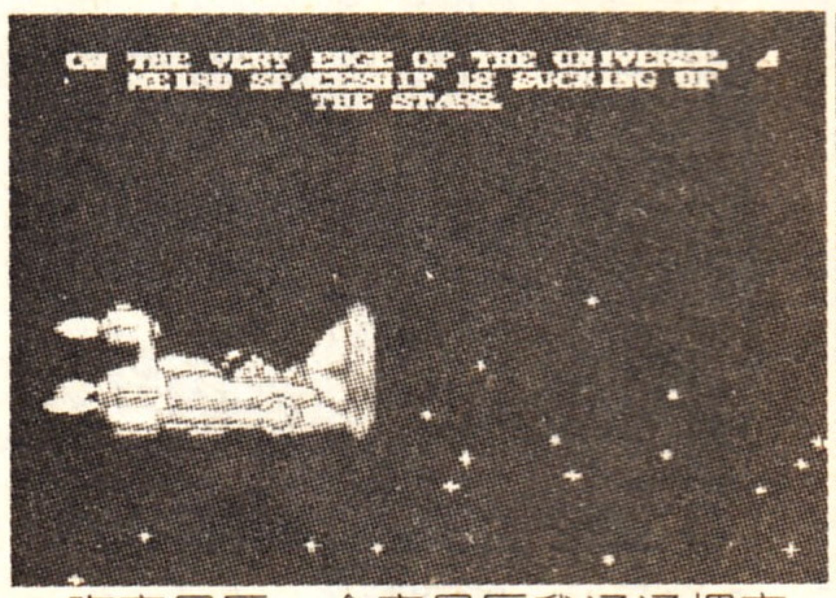
啊！多美的夜空呀！有这么多美丽的星星散落在那深隧的宇宙中，一眨一眨地使人产生无尽地暇思……

可你瞧，不知从何处出现了一艘诡秘的宇宙飞船，它正在吞食那美丽的繁星。这个恶魔是个星际的妖怪，名叫格雷姆·斯块治。他正将小星星们包在容器内，并将它们散落在宇宙的各处，这个可恶的魔鬼！

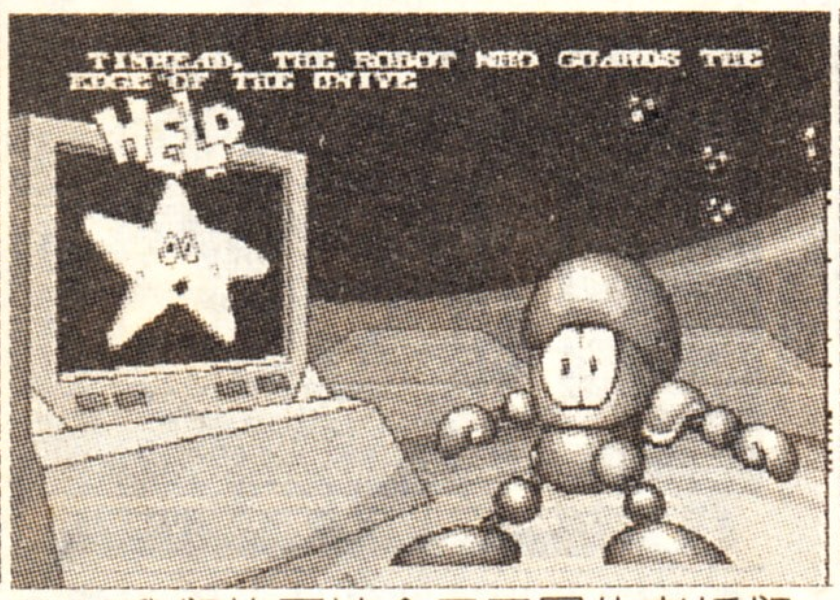
就在这危急的时刻，在附近的一个空间站上，收到了小星星们悲伤地求救信号：救救我们吧！我们要自由！我们不要被被这恶魔集中起来，我们要自由！

铁头——这名守卫在宇宙一角的机器战士再也不能忍受这个恶魔，再也不能忍受他残无人道地摧残可怜的小星星们 的灵性，强烈的正义感使他踏上了消灭恶魔、拯救小星星的旅途。

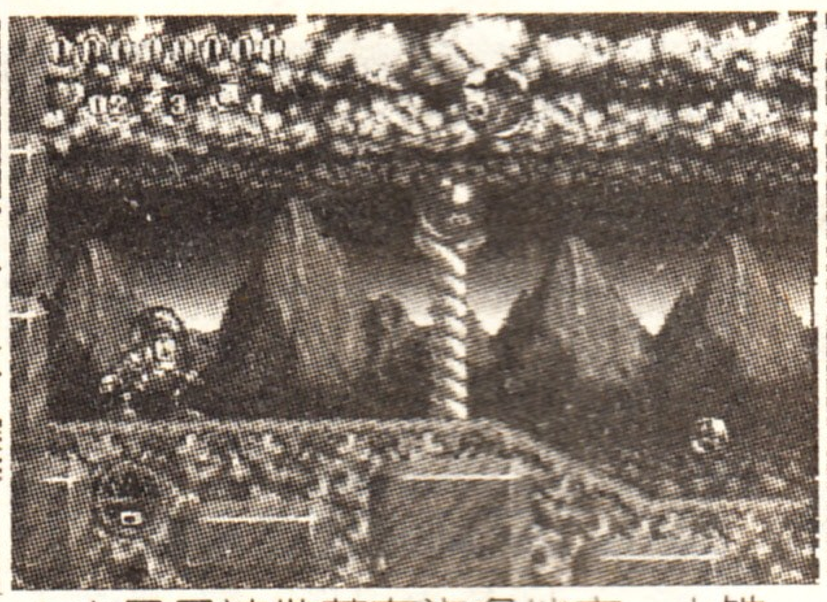
Let's go! Help stars!



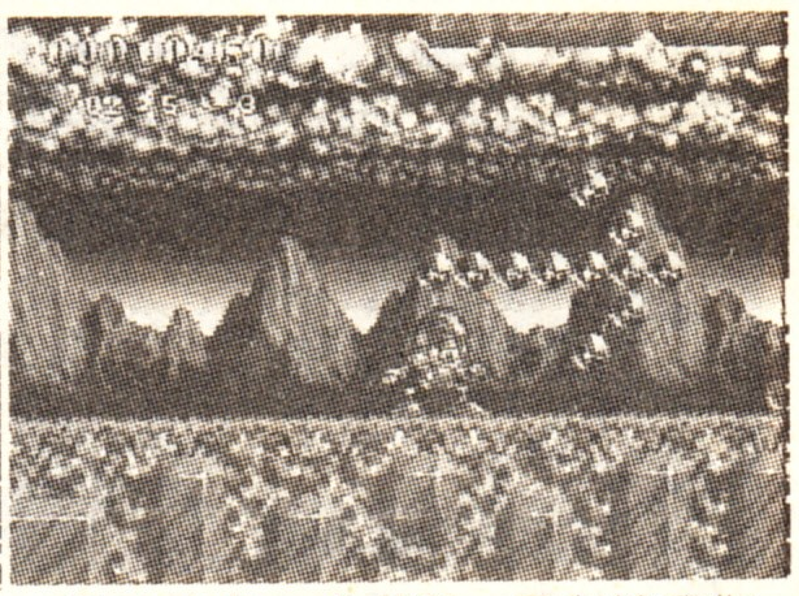
▲昨夜星辰、今夜星辰我通通把它们吃掉……



▲"我们快要被金元王国的老板们吃光了，快来救救我们吧！"



▲小星星被散落在许多地方，小铁头机器人要一个个救回它们。

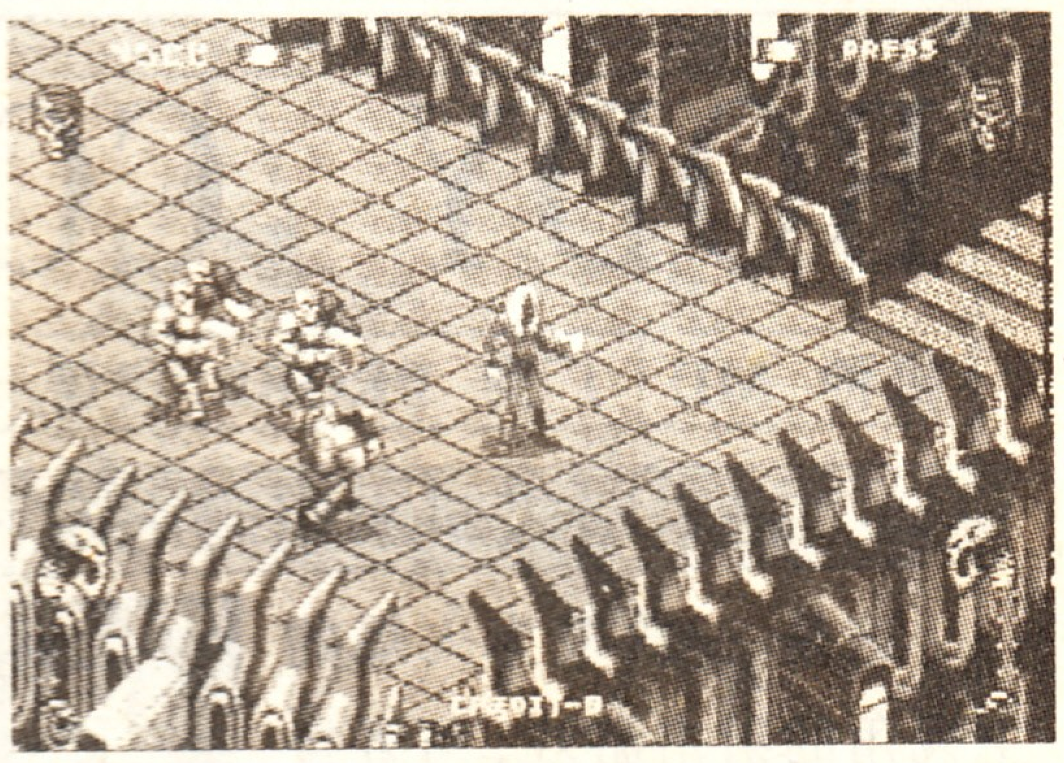


▲这么大的一个箭头，是在给我指路吗？



骷髅行动组

机种 MD	厂商 CODE
类型 3DSTG	容量 16M



▲对付群敌，要采用灵活多变的战术，才能克敌制胜。

粉碎变态城市，消灭变态的统治者！

不知何年，人类文明已高度发达，但人们得到的自由与社会秩序寥寥无几，不论这是否是人类社会发展的必然结果，人们仍然能够生存下来，并且有着自己的生活，但是有一项使人类永远陷入黑暗统治的计划正在进行中……

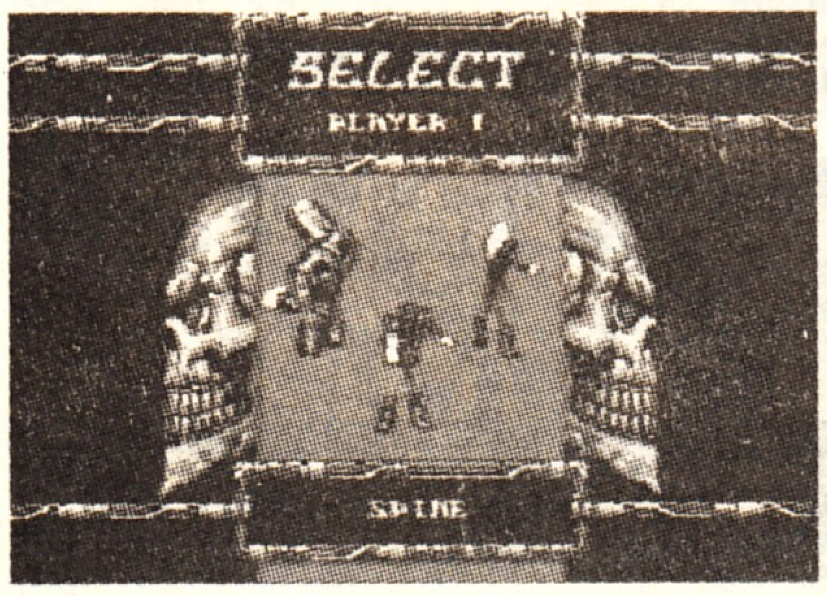
太阳系 地球

太空船躲藏者号正脱离超空间，缓缓地降落在地球的表面，它的目的地是黑暗统治的堡垒——极恶城。

极恶城

检验即将死亡的黑暗领袖卡达沃尔 DNA 的工作已经完成，黑暗帝国为了达到长期统治宇宙的目的，要将卡达沃尔的 DNA 用传送器传到一颗低温的行星上保存，并研究使其复活的技术。

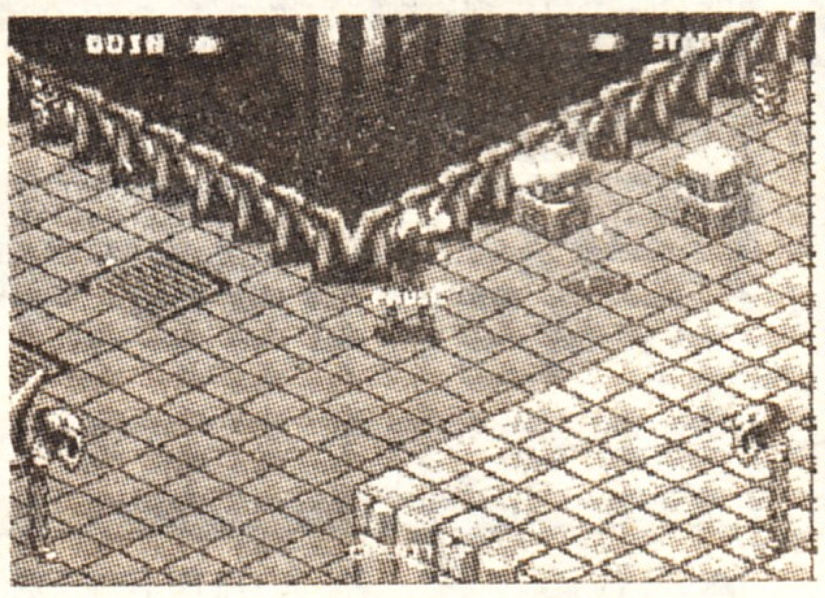
如他们的计划成功了，那还得了啊！我们的三位战士端起了反抗的枪，出发了！



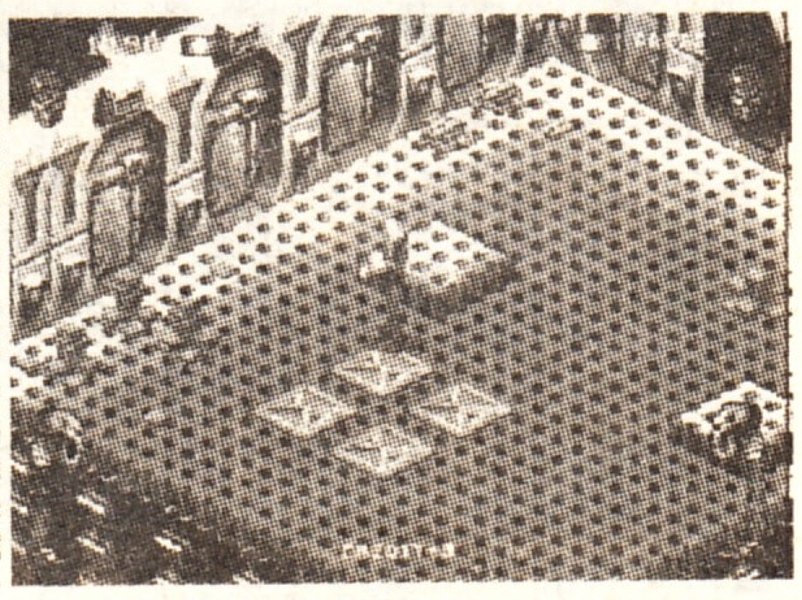
▲有三名能力各异的战士供你选择。



▲阴森恐怖的极恶城中正在紧锣密鼓地筹化着足以毁灭宇宙的阴谋



▲游戏以 45 度斜视角展开，主角可以 360 度的全方位转身。



▲途中会出现多种宝物，要注意收集哟。

MARVEL SUPER HEROES

超级漫画英雄



机种 ARC	厂商 CAPCOM	类型 ACT

宇宙是由时间、空间、精神、魂、力、现实六大要素构成的，得到它们便可成为宇宙的支配者。为阻止邪恶的泰坦人萨诺斯殆害生灵，超级漫画英雄们再次担起正义使命，与恶势力展开不眠不休的争战！

风靡欧美的漫画英雄能否在格斗界称霸呢？



蜘蛛侠

手足具有吸着力，可喷发出蜘蛛丝的活跃战士。

美国上尉

手持超合金之盾，为美利坚之自由和平而战的英雄。





钢铁队长

有着强化的身体和合金的铠甲，为正义战士的科学战士。

变形侠医

绿色的肌肤，发挥出前所未闻的怪力的天才巨汉。





狼战士

拥有野兽的战斗能力和超合金利爪的异能战士。



女忍者

以超能力及忍术进行自由作战的美女忍者。

电磁怪人

可以自由操纵磁力、电力、重力的危险黑暗英雄。





超强斗士

具有无形的防御力及破天荒的怪力，令敌闻风丧胆的卫士。

黑心

冥界的支配者，操纵恶魔和死灵为非作歹的魔头。

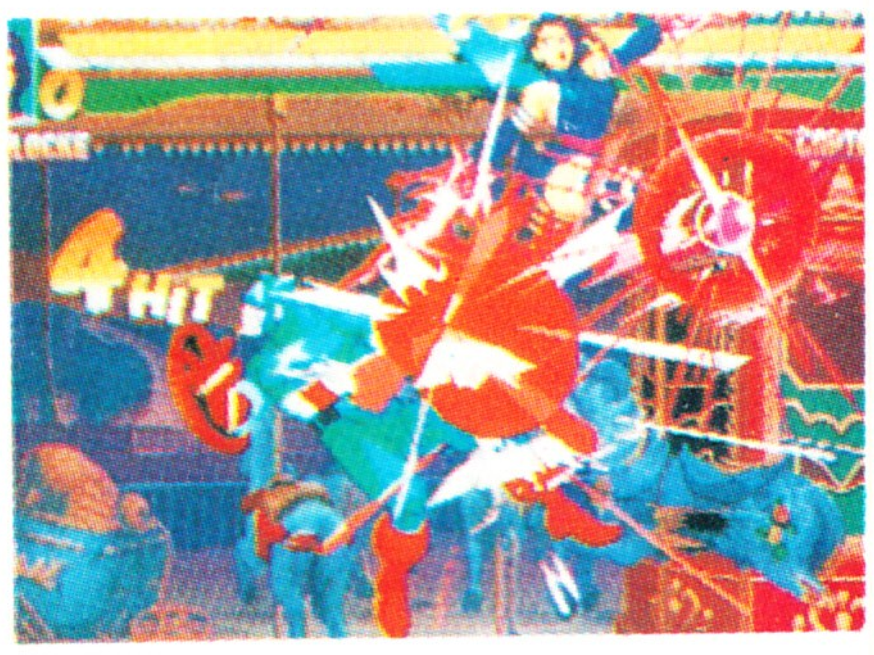




异形

为了消灭全体生命的来自未知异次元的谜之生命体。

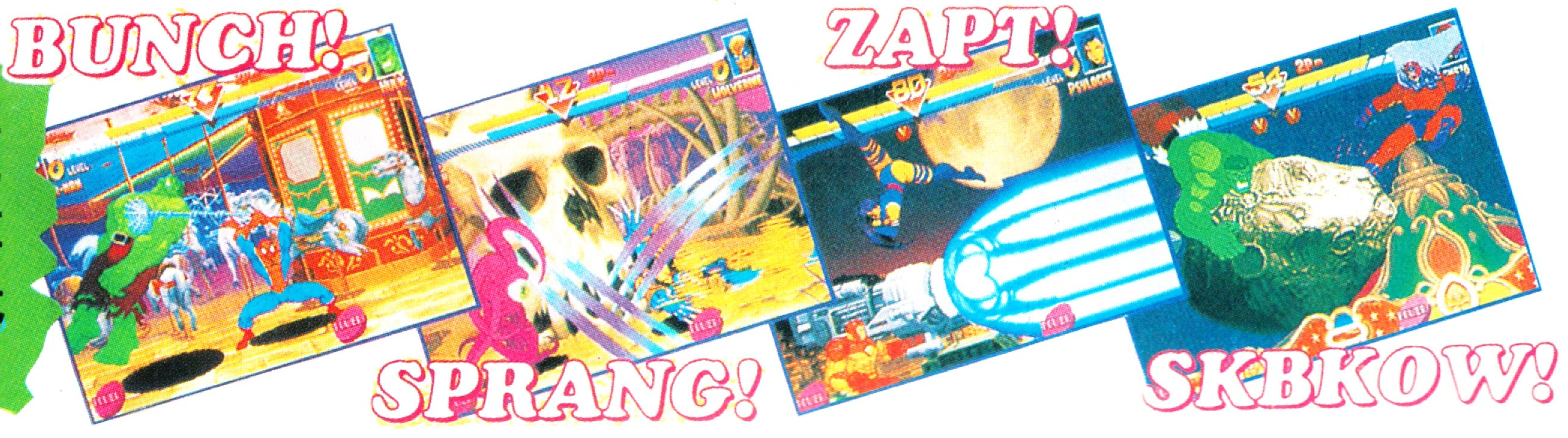
▼女忍者的超必杀带着影子、带着美丽疯狂乱舞！



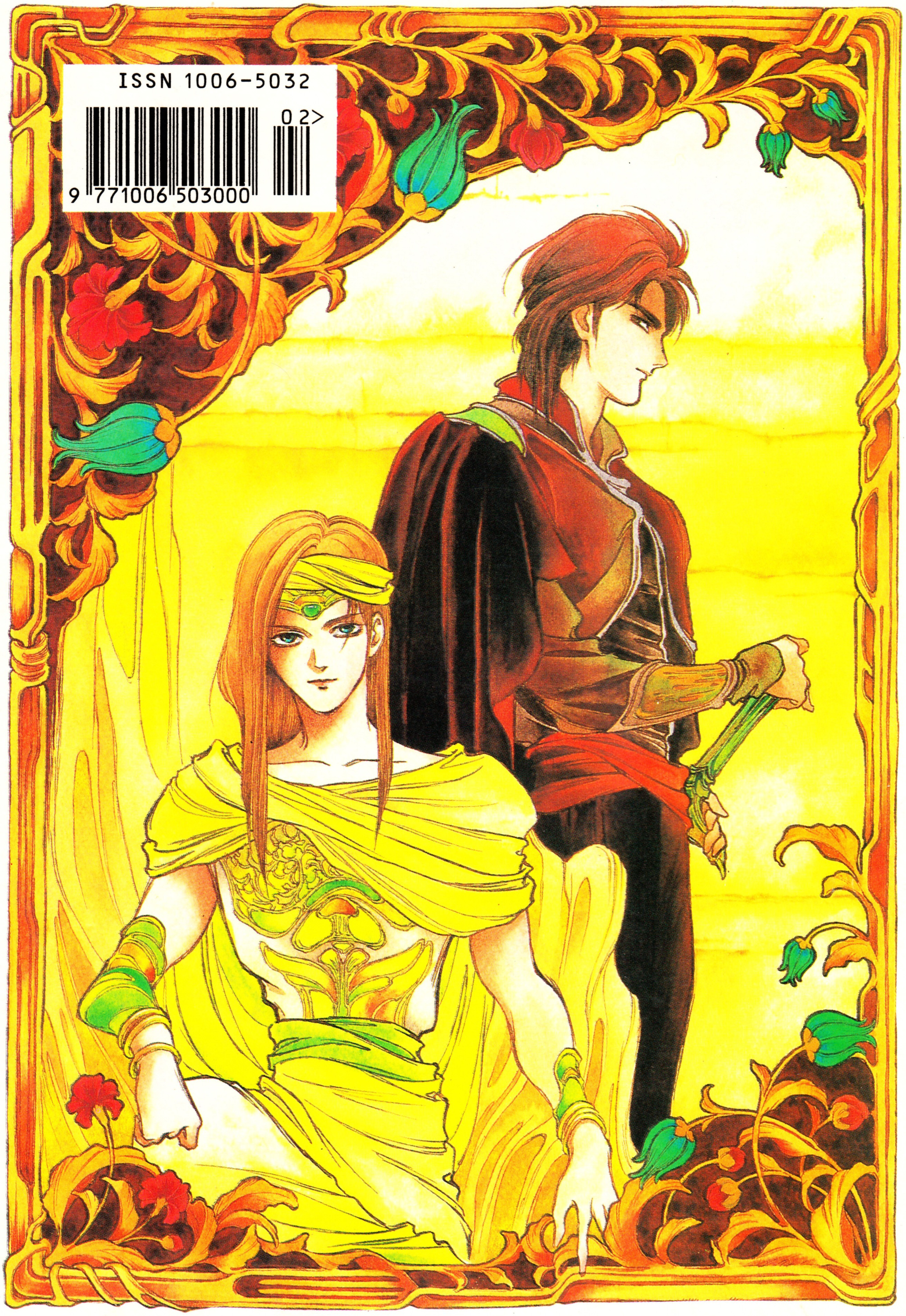
▼COME ON！选择心爱的英雄（也有坏人？）作战吧！



典型的美国英雄战斗方式！



ISSN 1006-5032



邮发代号/82—648 **统一刊号**/CN11—3505/TP **定价**:5.40 元

制作者：Daraku_Angel[3DM-SMV]
免责声明，杂志内容源于互联网和个人收藏，内容版权归原杂志社所有。下载后请在24是之内删除，请支持原版
制作时间：2011-12-17
Canon CanoScan LiDE 110